
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO CON GUÍAS DE MARIO PARTY Y TUROK 2
POKéMON en 3D
¡Sensacionales imágenes de Pokémon Stadium!
¡LO HEMOS JUGADO!
PERFECT DARK
¡Reportaje gigante del Juego del Año!
GOLDENEYE
¡ESPECIAL POSTER!
20 niveles, 24 armas, muchos colmillos...
TUROK 3
"Mami, ¿puedo dormir con vosotros?"
ANALIZAMOS
Nuclear Strike
Top Gear Rally 2
Supercross 2000
Dragon Warrior Monsters
Battletanx: Global Assault
¡Y muchos más!
NÚMERO 6
00006
8 414090 213202
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN











INCLUYE
EL AUTÉNTICO
JUEGO CON DISCOS
DE COMBATE.



¡Hazte con las nuevas figuras Pokémon de Hasbro!

Empieza la competición de los Maestros Pokémon de Hasbro. Las auténticas figuras de tu serie favorita. ¡Consíguelos a todos! Pikachu #25, Squirtle #07, Raichu #26, Blastoise #09... Prepara tus Pokémon, elige los discos de combate y lánzalos hacia arriba. Si el tuyo tiene más estrellas, eliminarás al adversario. Pero recuerda, los auténticos Pokémon son los de Hasbro. Pokémon de Hasbro. Hazte con todos.

Hasbro

www.hasbroiberia.com



Games World No.
30 Abril del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, M. Carmen Sánchez, Andrés Valencia

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

EDITORIAL

La hibernación -ese estado de letargo en que se sumen algunos animales para adaptarse a la escasez de alimentos durante el invierno – afecta extraordinariamente los organismos de sus practicantes. Veamos algunos ejemplos:

Durante la hibernación, la temperatura de la marmota desciende de 37 a 5ºC. Con su cuerpo rayando la congelación, el metabolismo de este roedor cae en picado, dejándolo inmóvil. No es casual que, de alguien sumido en un sueño muy profundo, se diga que duerme como una marmota.

El letargo de los osos, que se prolonga desde principios de octubre hasta abril o mayo, no es menos espectacular. Su ritmo cardíaco desciende de 55 a 10 latidos por minuto. Además, no es raro que algunos ejemplares pierdan hasta el ¡40% de su peso corporal! Es el sueño de todas las marujas: "Adelgace durmiendo".

Cuando se trata de sobar, por una vez, las tortugas no se quedan atrás. Algunas hibernan ocho meses enteros. De hecho, hay una en Kazakhstan que permanece en brazos de Morfeo nada menos que nueve meses.

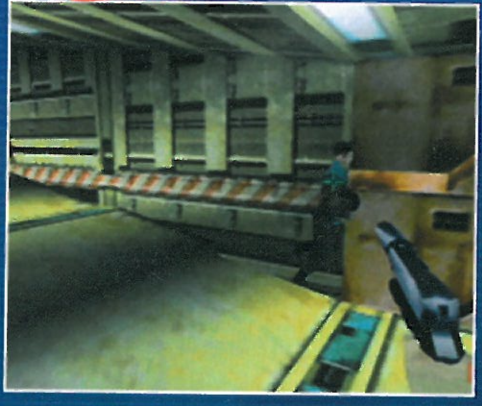
No sólo los animales hibernan: también las revistas de videojuegos pueden caer a veces en un estado de latencia que se prolonga durante meses. Tradicionalmente -y a diferencia de los animales- las revistas empiezan a hibernar justo después de la campaña de Navidad, y reposan lánguidas como bellas durmientes hasta bien entrado el otoño (o sea, que podemos llegar a dormir más que la tortuga de Kazakhstan). Siguen saliendo al quiosco puntualmente, pero con el sumario casi vacío de *reviews*. Muchos reportajes, muchos trucos, poca chicha...

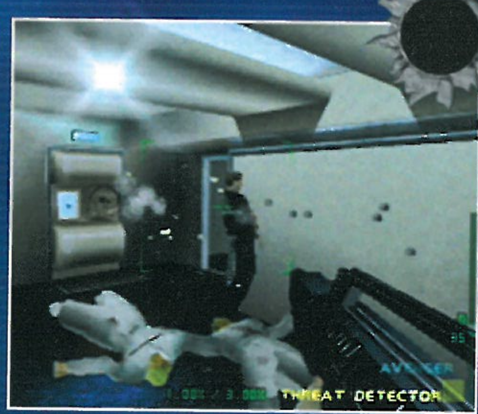
Este año, por suerte, no hay motivos para hibernar a destiempo: Los meses cálidos nos van a traer *Pokémon Stadium, Ridge Racer 64, Pokémon Amarillo, Taz Express, Mario Party 2, Perfect Dark, Turok 3, Martian Alert, Tomb Raider, Metal Gear Solid* y un largo etcétera de títulos potentísimos. Tendrás que sudar la gota gorda para acabar los juegos que te trajeron los Reyes a tiempo para recibir a Joanna Dark. Ahora mismo piensa en ti mientras pone carmín en su labios.

SUMARIO



Este mes, nuestro abordaje te descubre los entresijos del juego más perfecto y oscuro para N64. ¿A qué esperas para leerlo?







PERFECT D

ACCESO A INFORMACIÓN DE ALTO SECRETO SOBRE *PERFECT DARK*. ATENCIÓN: SU LECTURA PUEDE PROVOCAR GRAVES ALTERACIONES DE LAS GLÁNDULAS ADRENALÍNICAS.

DE: RARE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ JUNIO		
HISTORIA	No es James Bond, pero sí la continuación de *GoldenEye*, y su desarrollo ha llevado más de dos años.	





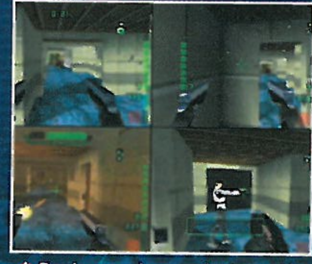
Ya suponíamos que *Perfect Dark* iba a ser bueno, pero nadie nos había prevenido de que el *shoot 'em up* de ciencia-ficción de Rare nos dejaría patidifusos, boquiabiertos y en un profundo estado de catalepsia cuando, por vez primera, tuvimos la oportunidad de probarlo en el cuartel general que estos genios del desarrollo tienen en Twycross, un pueblo situado en el centro de Inglaterra.

Hay tanto que explicar que no sabemos por dónde empezar. Una cosa es segura: cualquiera que espere un refrito de *GoldenEye* pero con una damisela de protagonista y algunos efectos de iluminación tremebundos, ya puede ir preparándose, porque esto es muchísimo mejor.





Si consigues desarmarlos, los guardianes se arrodillarán rogando por sus vidas.



Puedes acceder a cualquier opción en el modo a cuatro bandas. ¡Desactiva el radar!

ACCEDIENDO A... LAS ARMAS

CENTRAL DE DATOS

40 armas en total. Todas las armas y minas de *GoldenEye*. Se puede disparar dos armas a la vez. Todas las armas tienen una segunda función de disparo: por ejemplo, disparo rápido.

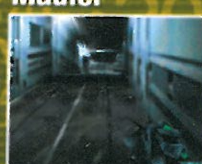
Falcon 2



La versión futurista de la PP7 de Bond para Jo. Viene con mira láser incorporada.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

Mauler



Una de las armas alienígenas: puede disparar 20 balas sin recargar.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

Pistolas Maian



Un estupendo par de pistolas de rayos con un impresionante efecto de recarga.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10



CENTRAL DE DATOS Información de alto secreto sobre *PD* que extrajimos del servidor de dataDyne cuando nadie nos veía. Así podrás saber más que cualquier otro agente (o amiguete, como prefieras llamarlo).



EL AGENTE OPINA Información de primera mano que nos envía nuestro agente secreto tras infiltrarse en el ordenador central de dataDyne. O, simplemente, lo que pensamos tras probar el juego por primera vez en la sede de Rare.





DARK

ACCEDIENDO A... MODOS DE JUEGO



CENTRAL DE DATOS **CINCO MODOS:** Instituto Carrington (entrenamiento). Misiones en Solitario (1 jugador). Cooperativo (1-2 jugadores). Contra-operativo (1-2 jugadores). Simulador de combate (1-4 jugadores).



Nivel de entrenamiento: Puedes probar las armas, juguetear con tus chismes y dar una vuelta con la moto flotante.



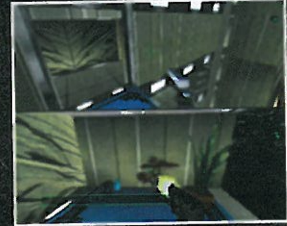
Modo para un jugador: Nueve misiones que abarcan 17 niveles, enlazados mediante estupendas escenas de vídeo.



Cooperativo: Aborda diversas misiones con un amigo (humano o controlado por la consola). Brillante.



Deatmatches repletos de opciones: Juega sólo o con enemigos controlados por la CPU. Cuatro jugadores además de 8 enemigos de la CPU. Selecciona cualquier arma o nivel. Sin mencionar los 36 desafíos a completar con cualquier número de jugadores. Diversión sin fin.



Contra-operativo: Uno juega con Joanna Dark y el otro se mete en el pellejo de uno de los malos.

EL AGENTE OPINA

Los cinco modos de *PD* ofrecen diversión a todos los niveles, pero el modo cooperativo es el más destacado. También puedes jugar a cualquier modo, incluso a los *deathmatch*, por tu cuenta, con enemigos controlados por la CPU de lo más inteligentes en lugar de tus amigos.

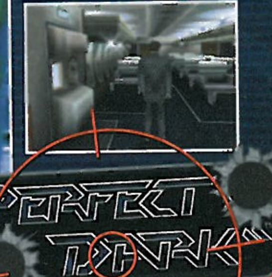


Los efectos de luz y el relampagueo de las armas son una pasada. Lástima que con tanto ajetreo no dispondrás de mucho tiempo para fijarte en detalles.

Para desarrollar la trama y saberlo todo sobre Miss Dark, cuentas con más de hora y media de escenas animadas.



No te pierdas las explosiones tan espectaculares.



Magnum



Los viejos rockeros nunca mueren. De carga lenta, pero súper potente.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

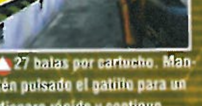
Golden Gun



¡Qué preciosidad! Sigue siendo dorada, pero en esta ocasión la empuñadura es atigrada.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 9 SOBRE 10

Cyclone



27 balas por cartucho. Mantén pulsado el gatillo para un disparo rápido y continuo.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

Maian SMG



Esta arma alienígena es precisa y funciona con plasma en lugar de plomo.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

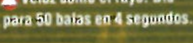
RCP-120



Actualización de la potente arma de *GoldenEye*. Incorpora un mecanismo de encubrimiento.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

Laptop Gun



Veloz como el rayo. Dispara 50 balas en 4 segundos.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

Dragon



Una automática brutal que vacía un cartucho de 30 balas en tres segundos.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 9 SOBRE 10

ACCEDIENDO A... LOS MEJORES MOMENTOS

CENTRAL DE DATOS Nueve misiones. Diecisiete niveles. Tres niveles de dificultad. Intro y epílogo animados para cada misión. Algunos niveles son más grandes que el área más extensa de *GoldenEye*. De hecho, el nivel del Área 51 es tan enorme que necesitarás la ayuda de una moto flotante para desplazarte.

¡SIGILO!

LA MISIÓN SITUADA EN EL LUGAR BLOQUEADO POR LA NIEVE, REQUIERE QUE ACTÚES CON MUCHO SIGILO. VAS ARMADO CON UNA SILENCIOSA, PERO MORTAL, BALLESTA Y DEBES LIQUIDAR A LOS VIGILANTES SIN HACER SALTAR LA ALARMA.





¡APUNTA!

EN ESTA MISIÓN EMPEZARÁS PROBANDO TU RIFLE FRANCOTIRADOR. ACERCA TU OBJETIVO CON LA MIRA DEL RIFLE, APUNTA A LA CABEZA Y DISFRUTA CUANDO SE PRECIPITEN AL VACÍO DESDE EL TEJADO.





¡MUERTO!

¡A SACO!

ESPERA ENCONTRAR CONTINUAS EXPLOSIONES Y BOMBARDEOS INESPERADOS ANTE TUS NARICES. LOS ENEMIGOS SON MUY INTELIGENTES, POR LO QUE NO PUEDES DAR NINGÚN DISPARO POR SEGURO.





ALGUNAS MUESTRAS

Los niveles de *PD* son muy variados. Desde el cuartel general enemigo hasta un avión a propulsión.



El visor nocturno es indispensable.



Aquó necesitarás una moto



Ese alien gris es tu compañero.



Salva al presidente en su avión.

EL AGENTE OPINA Los niveles de *Perfect Dark* son poco menos que increíbles y mucho más grandes y variados que los de *GoldenEye*. La diversidad está a la orden del día y ofrece misiones que incluyen elementos de sigilo, disparos con mira y asaltos a saco. ¡Y se enlazan mediante hora y media de escenas animadas!



Con unos efectos tan alucinantes al disparar, te costará ahorrar munición.

En el primer nivel, en el cuartel general de dataDyne, podrás hacer añicos todas las ventanas.

¿QUÉ TAL ESTÁ?

Lo primero que llamará tu atención es la nitidez y el realismo de los escenarios. La increíble iluminación a tiempo real, los efectos del humo y el hiperrealismo de los entornos son claras muestras de la superioridad de Rare en este campo, pero es que, aparte, la ambientación futurista hace que supere incluso a *GoldenEye*. Podemos asegurar que el mundo futurista de Joanna Dark es de una tensión que crispará a tus neuronas.

Empezarás a jugar sin arma alguna pero, con unos cuantos puñetazos, conseguirás desarmar a un enemigo, el cual, a renglón seguido, se arrodillará ante ti y te implorará que no lo ultimes con su propia pistola.

ENEMIGOS SESUDOS

La IA de los enemigos es alucinante, tal y como los chicos de Rare habían anunciado. Si disparas a un vigilante en un espacio abierto, correrá a buscar refugio y se asomará a intervalos o bien pedirá refuerzos.

Para rematar la faena, la ingente cantidad de diálogos (los guardianes te darán el alto antes de disparar) eleva la intensidad del juego hasta cotas indecibles.

MATERIAL A SACO

No obstante, todavía resulta más sorprendente la cantidad de material que Rare ha comprimido dentro del cartucho. Con tantas opciones, no sería de extrañar que en el 2003 (año en el que se ambienta el juego), todavía estuvieras disfrutando del modo para varios jugadores.



Avenger



Un arma automática estándar, como el Soviet de *GoldenEye*.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

AR34



Una versión mejorada del Rifle de Asalto AR33 de *GoldenEye*.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 6 SOBRE 10

Super Dragon



¡Maravilloso! Rapidísimo y potentísimo. Incorpora una mina de proximidad.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

Escopeta



Lleva un tambor doble que abre unos boquetes enormes en todas las superficies.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

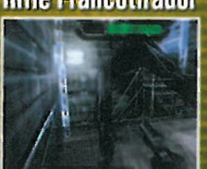
Reaper



Esta escupebalas también incorpora un mecanismo de encubrimiento.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

Rifle Francotirador



¡Capaz de acertar a las antenas de una hormiga desde cien metros! ¡Bestial!

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

FarSight Xr20



Gracias a su visor térmico, puedes matar, ver y disparar a través de las paredes.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

ACCEDIENDO A... GRANDES MOMENTOS SECRETOS

CENTRAL DE DATOS

¡Ojo, que se te está cayendo la baba! Rare nos enseñó algunos momentos secretísimos de *Perfect Dark* que DEBES conocer: artilugios, armas, modo cooperativo, enemigos invisibles... ¡El corazón nos palpita! Por supuesto, en la versión final habrá muchos secretos que deberás desentrañar.

¡EL OJO ESPÍA!

Puede que este sea el cachivache más auténtico de Joanna Dark. El ojo espía es una cámara flotante por control remoto que ofrece una visión del mundo tipo pecera.

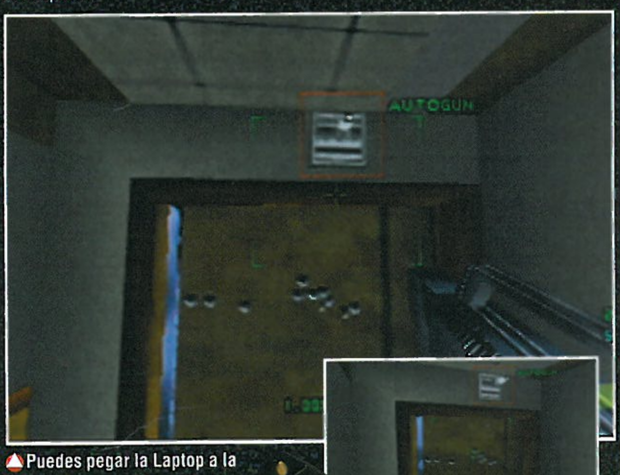




Jo puede utilizar el Ojo Espía para fotografiar información secreta imprescindible en sus misiones o para descubrir dónde se esconden los vigilantes que tiene por delante. ¿Te mola?

¡DISPARO SECUNDARIO!

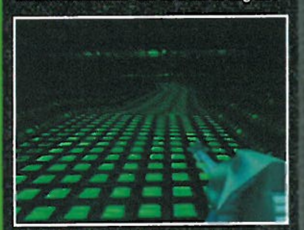
Además de escupir plomo a un ritmo infernal, todas las armas de *PD* cuentan con una segunda función de disparo.



Puedes pegar la Laptop a la pared para que sirva de torreta automática. Así mantendrás ocupado al enemigo.

¡PISTOLA DE DARDOS!

Esta arma dispara dardos con veneno que provocan un efecto desorientador en los enemigos.



Al principio todo se vuelve borroso, y luego todo da vueltas.



Lo único que puedes hacer es esperar a que pasen los efectos en un par de minutos.

¡ENEMIGOS INVISIBLES!

Además de ser súper inteligentes, algunos guardianes y alienígenas disponen de mecanismos de ocultación.



En varios niveles de PD, los enemigos desaparecerán al activar sus mecanismos de ocultación...

...y esto es todo lo que verás cuando irrumpan en el escenario.

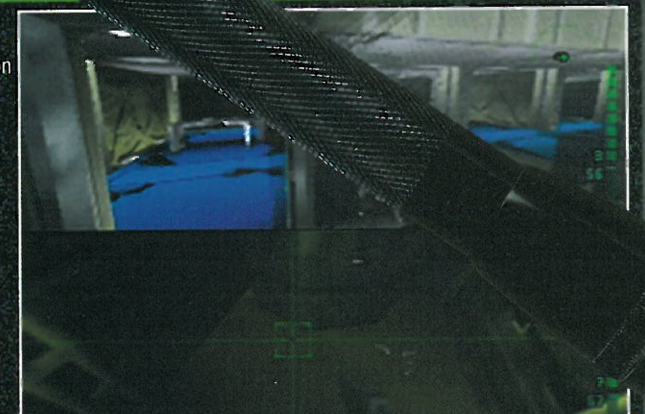


COOPERATIVO

Por si el espectacular modo para un jugador y la interminable opción para cuatro jugadores no te parecieran suficientes, Rare apuesta fuerte por este intrigante modo cooperativo a pantalla partida.



Deberéis trabajar en equipo para completar la misión y pensar en la mejor forma de liquidar a los vigilantes...



...o bien dividiros y afrontar objetivos diferentes. La hermana rubia de Jo es tu compi.

EL AGENTE OPINA

A los chicos de Rare les encantan los secretos y, por eso, se guardan en la manga algunas de las mejores ofertas de *PD* hasta que el juego está acabado. Menos mal que el modo cooperativo está asegurado. Es tan bueno que podría durarte tanto como las misiones para un jugador.

Lanzacohetes



¡Fiuuuu... PATABUM! Cuando localizan a su objetivo, son misiles teledirigidos.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 9 SOBRE 10

Slayer



Dispara cohetes que debes guiar por control remoto.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

Cuchillo de combate

TOP SECRET

Tan sólo sirve en situaciones de combate cuerpo a cuerpo.



Cuchillo Arrojadizo



Cuesta horrores acertar pero, al menos, es silencioso.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

Ballesta



Arma silenciosa muy útil en las misiones que requieren sigilo.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

Pistola de dardos



Dispara dardos con veneno que provocan alucinaciones a los enemigos.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

Devastator



Un estupendo lanzagranadas con función de bombas-lapa incluida.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

ACCEDIENDO A... COMPARATIVA CON BOND

CENTRAL DE DATOS

¡Que nadie se sorprenda! *Perfect Dark* es... mejor que *GoldenEye*, a tenor del día enterito que nos pegamos jugando con la versión previa. Permitid que nos explayemos...

CONTROLES

Posibilidad de apuntar a cuatro enemigos por separado, todas las armas disponen de una función de disparo secundaria, puedes desarmar a los enemigos, combates cuerpo a cuerpo...

¡OBJETIVOS! Podrás apuntar a cuatro objetivos separados, como en Zelda, mientras te desplazas. A Bond le hubiera encantado.



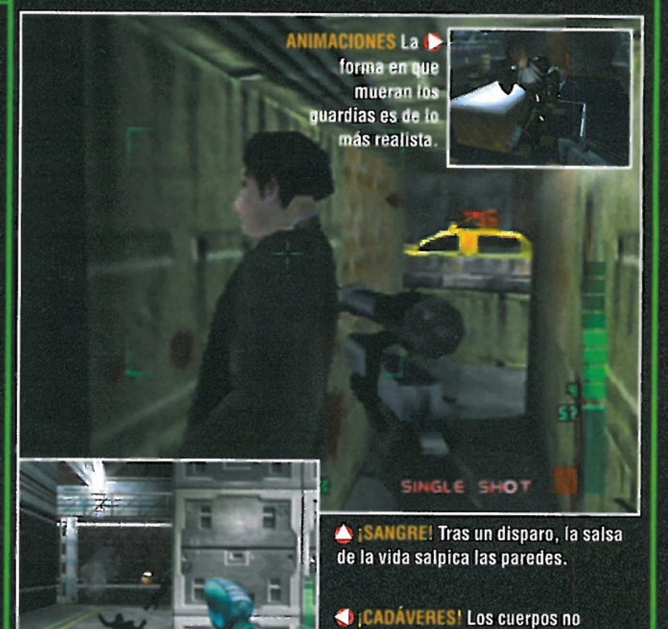
¡DISPARO SECUNDARIO! Cada arma dispone de una función letal secundaria.



¡CUERPO A CUERPO! Puñetazos y patadas auténticos, no como los de 007.

REALISMO

Los cuerpos no desaparecen, las explosiones dejan a los cuerpos carbonizados, la sangre mancha las paredes y encharca el suelo, reacciones diferentes a los disparos dependiendo de la parte del cuerpo afectada...



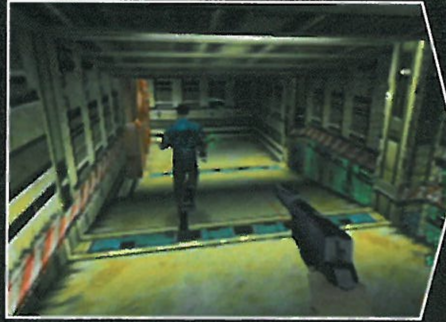
ANIMACIONES La forma en que mueran los guardias es de lo más realista.

¡SANGRE! Tras un disparo, la salsa de la vida salpica las paredes.

¡CADÁVERES! Los cuerpos no desaparecen misteriosamente, sino que permanecen en el suelo todo el rato.

ENEMIGOS

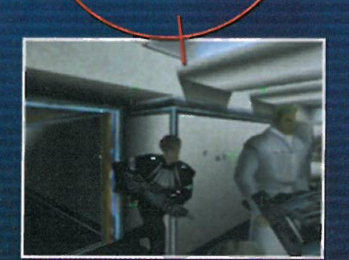
IA superior. Los enemigos no esperan a que les dispares, a no ser que los hayas desarmado, momento en el cual se arrodillarán y suplicarán por sus vidas. No te pierdas a este guardián desarmado huyendo de Jo e intentando esconderse tras una caja. ¡Va de listillo!







PERFECT DARK ¡ESPECIAL PREVIEW!



Cualquier fan del *shooter* de Bond (es decir, casi todo el mundo), estará encantado de saber que se pueden volver a visitar tres niveles de *GoldenEye*. ¡Las famosas ciénagas de The Facility nunca habían tenido tan buen aspecto!

Necesitarás acoplar un Expansion Pak a la N64 para sacar el máximo partido a *Perfect Dark*. Se supone que habrá una versión reducida del modo para un jugador para quien no disponga de dicho periférico, pero el juego necesita de tanta capacidad que sería una lástima perderse lo mejor por no gastarse unas pesetillas.

¡ES INCREÍBLE!

Normalmente nos mostramos precavidos a la hora de juzgar un título antes de ver una copia completa. Pero *Perfect Dark* era tan impresionante que, en cuanto salimos a la calle, no pudimos evitar parar a la gente para explicárselo. De hecho, diríamos que va a ser diez veces mejor que *GoldenEye*.

Es más, nos atreveríamos a afirmar que será mucho mejor de lo que cualquiera podría llegar a imaginar. ¡No sabemos si podremos esperar hasta finales de Junio!



Psychosis Gun



Convierte a los enemigos en auténticos tarados. Bestial para multipartidas.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

Laser

Incorpora un rayo que puede atravesar algunas puertas y paredes.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 7 SOBRE 10

Granadas

Pégalas en las paredes o colócalas en lugares adecuados para que reboten.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 8 SOBRE 10

Minas por tiempo



La tercera de las famosas armas de *GoldenEye* que vuelve a la carga.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 9 SOBRE 10

Bomba-N



Hace que los enemigos tiren las armas y se expongan a tus disparos. Ideal.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 9 SOBRE 10

Minas de proximidad

Fantásticas y efectivas cargas explosivas de corto alcance.

POTENCIAL DESTRUCTIVO 10 SOBRE 10

EL AGENTE OPINA

Un festival de armas de fuego. Diríase que es el mejor arsenal que se ha visto jamás en un videojuego. La forma en que Joanna coloca el cartucho nuevo al recargar y los efectos sonoros y visuales de las ráfagas te convertirán en un adicto del gatillo.

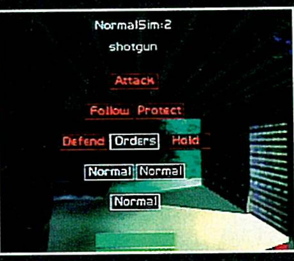
MULTIJUGADOR

Medallas que premian la precisión, etc. Juega hasta con cuatro jugadores humanos y ocho controlados por el ordenador, 35 desafíos para completar con cualquier número de jugadores, diez personalidades simuladas, unos 30 niveles para varios jugadores (incluidos tres de *GoldenEye*)...

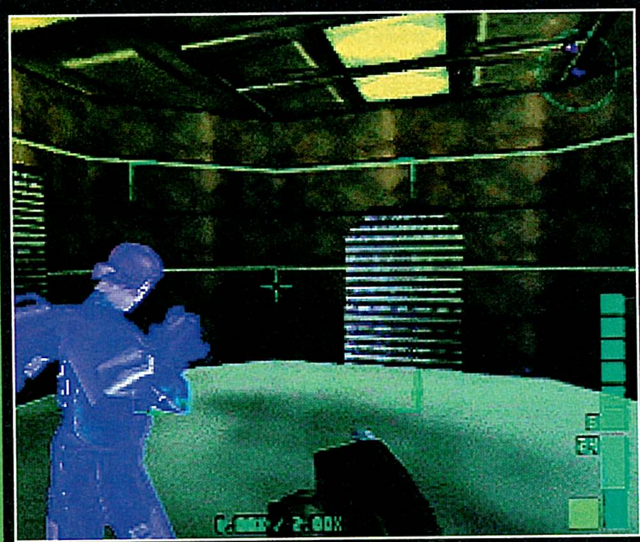




¡LA CPU! Juega hasta con ocho enemigos súper inteligentes.



¡SÍ, SEÑOR! Puedes ordenar lo que quieres que hagan los robots



¡BUENOS TIPOS! Dota a tus robots de personalidad. Hay 10 diferentes.

GRÁFICOS Y SONIDO

Efectos de luz a tiempo real. 30% de motor de Sonido Surround de *GE* y 70% de motor nuevo para *PD*. Compatible con el Expansion Pak.



HUMO Además de las salpicaduras de sangre, los efectos gráficos como éste dotan a *PD* de gran realismo.

ANIMACIÓN Todos los enemigos mueren de una forma más realista que en *GoldenEye*. Se nota la captura de movimientos.

EFECTOS DE LUZ Desde la llamarada feroz de las ráfagas hasta las luces deslumbrantes de los escenarios: una maravilla.

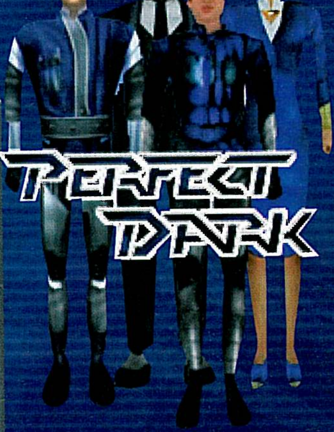
DIALOGO Tanto Joanna Dark como los enemigos no paran de gritar. ¡Es como estar en una peli de acción!

EL AGENTE OPINA

Los datos hablan por sí solos. A juzgar por lo que vimos, el aspecto de *Perfect Dark* es mejor, los enemigos son más inteligentes que los que acosaban a Bond, y la sangre que salpica y la animación de los enemigos cuando les disparas alcanza unas cotas de realismo inusitadas.

ACCEDIENDO A... GAME BOY CAMERA

CENTRAL DE DATOS Aunque la opción que te permite utilizar la GB Camera y el Transfer Pak para poner tu cara a los personajes en el modo para varios jugadores estaba desarrollada, Rare se ha echado atrás a la hora de añadirla al juego, pues según dicen, ralentizaba demasiado el transcurso de las partidas.



¡CARAMBA!

La idea consistía en hacerte una foto con tu Game Boy Camera. La imagen la veías en pantalla a través de Perfect Dark.



¡UNA LÁSTIMA!

Una vez tomada la foto, la retocabas y quedaba lista para ponerla sobre el cuerpo de uno de los jugadores.

Rare no ha querido retrasar su lanzamiento para poner a punto este detalle.



EL AGENTE OPINA

La opción de la GB Camera hubiese sido un añadido increíble a las ya de por sí tremendas partidas multijugador. Poder ver en pantallas a tu pandilla hubiese sido genial. Pero cuando Rare así lo ha querido, será por algo.

TENSA ESPERA

Perfect Dark **se asienta en la brillantez de** ***GoldenEye*****, pero con un enorme valor añadido. Tu cerebro apenas podrá procesarlo todo.**

POTENCIAL DE DISFRUTE

¡AQUÍ HAY TOMATE!

MÁS PERFECT, POR FAVOR

GAME BOY DARK

¡Joanna Dark se entrena en Game Boy Color!

Para completar el lanzamiento (en Junio) de *Perfect Dark*, Rare está trabajando en una versión para Game Boy Color del *shooter* más esperado de todos.

Situado en las instalaciones de un edificio cyborg ilegal, Joanna debe entrar, recorrer y destruir todo lo que se encuentre a su paso en las siete completas misiones que ha de resolver. En su camino, estará acompañada por una suculenta selección de malvados enemigos y explosiones.

Con un argumento totalmente diferente al de N64 y unos gráficos impresionantes, podríamos estar ante el mejor juego del año para GBC.


Joanna, no es momento de ponerse a jugar al juego de las sillas...

A GRANDES RASGOS

El juego incluirá una serie de elementos que harán que tu GBC explote todo su potencial al máximo:

- Rumble Pak incorporado.
- Compatible con GB Printer.
- Modo *deathmatch* mediante conexión.
- Compatible con el Transfer Pak (lo que lo hace compatible con *PD* para N64).
- Intercambio de información entre GB vía rayos infrarrojos.
- Montones de subjuegos y puzzles.
- Un sinfín de áreas secretas.


Al igual que la versión para N64, *PD* para GBC contará con un nivel en el que poner a prueba tu puntería disparando.

¡PRIMERAS IMÁGENES!


Las misiones son largas y hay mucho por explorar, además de incluir muchísimos secretos que descubrir.

NACEN, MUEREN... ¡Y VUELVEN A LA VIDA!

¡VUELVE EL HORROR A TU N64!

Está en desarrollo una nueva entrega de *Resident Evil*...

Aunque apenas ha pasado un mes desde que *Resident Evil* impactó nuestras páginas, ya hay rumores acerca de lo que será su continuación, *Resident Evil Zero*.

Situado en un momento anterior a los sucesos de *Resident Evil*, *Res Evil Zero* te pone en la piel de Rebecca, perteneciente al equipo S.T.A.R.S. El juego permitirá conocer los orígenes de Umbrella y revelará algunos importantes sucesos, como el destino del equipo Bravo. El título será en exclusiva para N64 y aún no hay fechas de lanzamiento. Pero os mantendremos informados...


Los gráficos tienen una pinta incluso mejor que los de *RE2*.



¡PRIMERAS IMÁGENES!

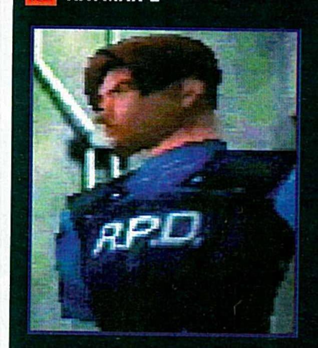
LOS MÁS VENDIDOS

¡ÉSTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

1. RESIDENT EVIL 2
2. RE-VOLT
3. DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK
4. TOY STORY 2
5. JET FORCE GEMINI
6. SUPER SMASH BROS.
7. CARMAGEDDON 64
8. SUPERCROSS 2000
9. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
10. RAYMAN 2





GAME BOY

1. TARZAN
2. POKEMON AZUL
3. POKEMON ROJO
4. TOM & JERRY
5. BUGS BUNNY & LOLA BUNNY
6. SUPER MARIO BROS. DELUXE
7. FIFA 2000
8. ZELDA DX
9. SUPER MARIO LAND 3
10. STREET FIGHTER ALPHA



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

PRÓXIMO BOMBAZO DE INFOGRAMES

TIEMBLA MUNDO

¡Martian Alert revoluciona el panorama Game Boy!

Lo confesamos: no creíamos que nadie pudiera disputar a *Tomb Raider* el importantísimo título de "Éxito Tremebundo de Game Boy en 2000, Descontando Pokémon" (nos lo hemos inventado, pero suena bien, ¿no?). Para nuestra sorpresa, acaba de entrar en liza un aspirante con méritos suficientes para desbancar a su arrogante adversario y plantar cara a Pikachu & CO.

Hablamos de *Martian Alert*, la apuesta más ambiciosa de Infogrames para este año en el entorno Nintendo. El juego, que explota al máximo las posibilidades de la licencia Looney Tunes en poder de la compañía francesa, saldrá a la venta a mediados de abril.

CÓCTEL DE GENEROS

Martian Alert es un título absolutamente innovador. Se trata de una aventura que traspasa las fronteras entre géneros al combinar colección e intercambio de personajes e ítems, acción de plataformas y RPG. Es como si pasaras por el túrmix *Pokémon*, *Lucky Luke* y *Zelda DX*. No obstante, lo más revolucionario es la posibilidad de enlazar dos Game Boy Color -vía cable de enlace o por infrarrojos- y disputar partidas a seis juegos distintos ¡en tiempo real!, apostando personajes con tus amiguetes.

¡SÁLVANOS, BUGS!

La historia arranca cuando Bugs Bunny emprende el camino hacia la Playa de Arena Blanca, donde planea pasar unas merecidas vacaciones. Durante el trayecto, sorprende a Marvin El Marciano reprendiendo a su perro K9. Al parecer, su platillo volante se ha estrellado, extraviándose la pistola de burbujas y las 10 piezas de un teletransportador con el que Marvin planea destruir la Tierra. Bugs Bunny lo escucha todo y se lanza a la búsqueda de esas piezas a fin de desbaratar los planes del pérfido marciano. Ya tenemos excusa para explorar 20 mundos fabulosos, por los que merodean la friolera de 47 personajes Looney Tunes.

Martian Alert consta de dos partes. En la primera, integrada por 12 mundos, pululan 25 personajes. Cuando te has hecho con todos, puedes pasar a la segunda, con 8 mundos, donde moran los 22 personajes restantes. Hay un mínimo de 8 personajes jugables por parte, de modo que, además de Bugs Bunny, podrás *ser* el pato Lucas, Helmer el Cazador, Speedy Gonzales o el Correcaminos, entre muchos otros. Cada uno de ellos posee habilidades exclusivas que le sirven para acceder a los niveles secretos de la segunda parte.

¡HAGAN SUS APUESTAS!

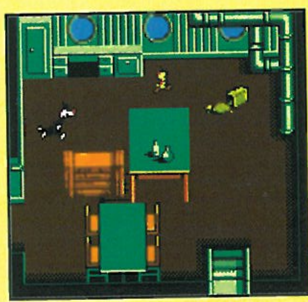
Lo más emocionante es que, siguiendo la estela de *Pokémon Rojo* y *Azul*, habrá dos versiones de *Martian Alert*. Aunque ambas contienen los 47 personajes, éstos se distribuyen de distinta manera: algunos de los 22 que habitan en la segunda parte de una versión se hallan en la primera parte de la otra. Así, para conseguir personajes de la segunda parte de tu cartucho, puedes negociar con alguien que tenga la otra versión. La operaciones de intercambio tienen lugar en un Cybercafe. Qué moderno, ¿eh?

Un método muy divertido para hacerte con los personajes de otro jugador, son las apuestas. Conectas tu Game Boy a la de un amiguete vía cable de enlace o infrarrojos, y juegas ¡en tiempo real! a juegos tipo "piedra, papel y tijera" o "qué dice Simón". Hay 6 distintos, todos muy sencillos e intuitivos. Es una idea revolucionaria en el mundo Game Boy y tremendamente divertida.

Martian Alert es un juego especial de verdad. Si conseguimos dejar de jugar un momento, prepararemos la preview del mes que viene.

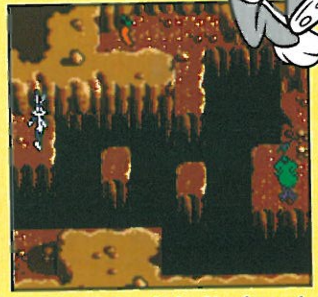

Mano a mano entre Speedy Gonzales y Silvestre.


Se abre la veda del conejo... ¡Cuidado, Bugs!


Piolín huye del apetito del gato Silvestre. ¡Corre, que se te escapa!

Brinca tres veces sobre la cabeza del pato Lucas y podrás encarnarte en él.


Esta imagen parece salida de *La Playa*, con Leo Di Caprio. Aunque Martian Alert es mejor, por supuesto.


Un fantástico nivel subterráneo, al estilo de *Viaje al Centro de la Tierra*. Vale, exageramos un poco.


¡Bip-bip! El inefable Correcaminos también luce palmito en *Martian Alert*. ¡Si es que están todos!

ALL STAR TENNIS 2000 SALTA A LA CANCHA

Ponte en forma con Ubi Soft.

Ánimo, chicos, que la primavera está al caer: es hora de oxigenarse, de ponerse en forma. ¡Y qué mejor que hacerlo cómodamente, sin moverte de la hamaca, batiéndote con los mejores tenistas!

Rebosante de versiones virtuales de jugadores reales, *All Star Tennis 2000* para Game Boy Color se ciñe a las reglas del tenis y recrea con gran realismo efectos tales como la dinámica y los botes de la pelota. Contiene tres modos de juego -Smash Tennis, Arcade y Tennis bomba- y ocho pistas diferentes, con distintos tipos de superficie para cada una.

El cartucho, a la venta desde finales de marzo, te pone en la piel de 12 tenistas de renombre, como Michael Chang, Conchita Martínez o Jonas Bjorkman entre otros. El mes que viene, la *review*.



DOLPHIN ¡EXPLOSIÓN!

ÚLTIMA HORA SOBRE EL PROYECTO MÁS ESPERADO DESDE QUE EL HOMBRE ES HOMBRE Y EL DELFÍN ESTÁ EN MANOS DE NINTENDO.

¡OS REVELARÉ MIS MISTERIOS EN ESTA SECCIÓN!

¡Se acerca un tornado!

Se confirma el desarrollo de una aventura de acción en 3D que arrasará con todo...

Factor 5, los responsables de *Rogue Squadron*, están trabajando en el desarrollo de un juego para Dolphin cuyo nombre será *Thornado*.

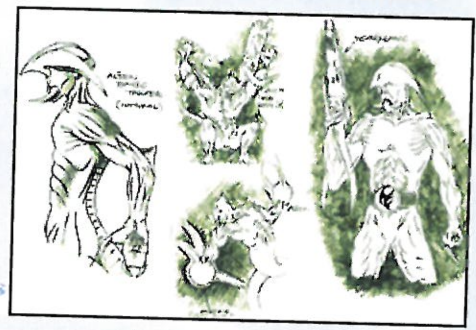
Se tratará de un *shooter* en 3D con una fuerte dosis de aventura, al más puro estilo del clásico de Miyamoto, *Metroid*. Thornado (el prota del juego) llevará armas basadas en el viento y un garfio para encaramarse a las plataformas.

En una entrevista con IGN64, Julian Eggebrecht, de Factor 5, explicó un poco cómo va el proyecto: "Bastante bien. Ahora ya tenemos todo definido, hasta el más mínimo bit. Hemos creado bits, hemos hecho prototipos y hemos trabajado un poco en el sonido, también."

No es necesario decir que estamos ansiosos por ver algunas capturas de este juego que suena tan airado. Sigue atento a esta sección para próximas noticias.



Éste es Thornado, directamente llegado de los estudios de Factor 5.



Manos a la obra

Rare se prepara para afrontar el proyecto Dolphin a tope.

Rare está preparando su equipo de desarrolladores para la Dolphin.

Rare quiere afrontar el proyecto Dolphin de la mejor forma posible. Es por eso que está buscando personas para integrar un equipo de desarrolladores centrados en las consolas Nintendo de nueva generación. Cuanta más gente sean, más juegos suyos tendremos y más disfrutaremos...

¡El delfín se retrasa!

Las consolas de nueva generación de Nintendo se perfilan para el 2001.

Si el mes anterior te anunciábamos con gran entusiasmo y alegría la posibilidad de que pudiéramos disfrutar de la Dolphin y la Game Boy Advance al mismo tiempo que los playstationeros disfrutaban de su secuela, este mes parece ser que las fechas vuelven a su cauce.

De esta forma, tendremos que esperar hasta el tercer trimestre del 2001, aproximadamente, tal y como estaba anunciado en un principio. El buen momento que vive ahora la N64 y la Game Boy Color gracias al fenómeno Pokémon, además de un mayor interés de los desarrolladores en trabajar a fondo sus títulos son los principales motivos. Aunque... quién sabe lo que dirá la industria el mes que viene. Seguid atentos.



Ladrón de guante blanco

Cambia tu pistola por un cuadro de Dalí.

Otro de los juegos cuyo desarrollo para Dolphin se ha confirmado es *Picassio*, un título que te pondrá en la piel de un ladrón de cuadros en su sigiloso camino a través de diversas galerías.

Promethean Designs, sus creadores, han dicho que el juego tendrá "el ambiente y la interacción entre personajes de *Half-Life* y la jugabilidad de *GoldenEye*". Todo en un juego sin disparos ni explosiones. No podemos esperar...

QUÉ ME GUSTARÍA ENCONTRAR EN LA DOLPHIN...

SUPER MARIO ADVENTURE. LA NUEVA GENERACIÓN



¿QUÉ ES? Un refrito de los juegos de Mario que sacará a relucir todo el potencial de la Dolphin.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ÉL? Gráficos increíbles, un modo cooperativo para dos jugadores y el siempre especial toque de Miyamoto...

¿POR QUÉ ES GUAI? Los increíbles gráficos de la Dolphin y los efectos de sonido tan realistas harán que Mario cobre, prácticamente, vida en nuestras pantallas.

(Pedro Luján, Barcelona)

Veredicto: Ninguna aventura ha ofrecido tanta libertad como en su momento la de Mario. Debería regresar.

P.D.

NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA

¿SERÁ LA DOLPHIN MEJOR QUE UN PC PARA JUGAR?

Es complicado... Hay PC de muchos tipos y tamaños, y no hay un estándar, como sí lo habrá con Dolphin. La memoria de un PC permite que mientras juegues puedas hacer otras cosas, como escribir un documento.

En cambio, Dolphin destinará todo su poder a los juegos, así que, aunque no alcance la potencia de un PC, los resultados serán igual de buenos.

TENGO QUE TRABAJAR...

¿HARÁ SHIGUERU MIYAMOTO JUEGOS PARA DOLPHIN?

¡Y tanto! De hecho, ahora mismo, ya está trabajando en la nueva aventura de Mario.

¿DESARROLLARÁ SQUARE ALGÚN TÍTULO PARA DOLPHIN?

Es posible. Los creadores de *Final Fantasy* han confesado que desarrollarán *Final Fantasy 9* y *10* para la Play2, pero han insinuado que *Final Fantasy 11* podría salir para la Dolphin.



¿Disfrutaremos de *FF* en Dolphin?

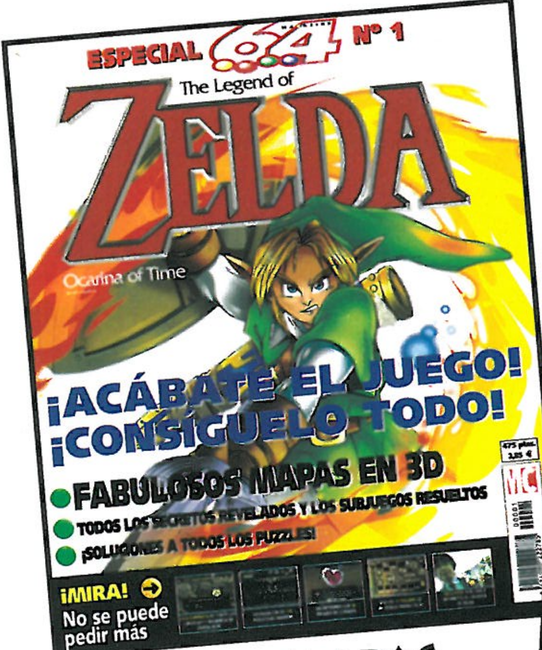
¡ESCRÍBENOS!

Cuéntanos cuál es el juego que te gustaría encontrar en la Dolphin. Si tienes pensado algún proyecto, escríbenos y envía tu propuesta a:

Qué me gustaría encontrar
en la Dolphin
Games World
Paseo San Gervasio,
16-20
08022 Barcelona

Coleccionistas de Bolsillo

Si eres de los que pasan de aglomerar sellos, monedas y mariposas disecadas pero, en cambio, tienes las estanterías de casa repletas de videojuegos, pósters y pegatinas, ve abriendo un espacio, porque ahora te damos la oportunidad de poner en marcha una colección de incalculable valor: los Especiales de Magazine 64. No te lo pienses dos veces...



SECRETOS, MAPAS 3D, TRUCOS, SOLUCIONES... TODO SOBRE EL AVENTURAS / RPG DE N64 MÁS ALUCINANTE.

ANÁLISIS DE LOS JUEGOS MÁS CAÑEROS, REPORTAJES, TRUCOS Y UN LIBRO DE RUTA COMPLETÍSIMO DE ZELDA DX.



UN MONTÓN DE ANÁLISIS, TODO SOBRE POKÉMON, TRUCOS Y GUÍAS COMPLETAS DE LOS JUEGOS WARIOLAND 2 Y RUGRATS

Consigue los números anteriores de Magazine 64
a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a **Magazine 64, Suscripciones**
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población............................Código postal:.................
Provincia: ....
Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

❑ Especial Legend of Zelda
❑ Especial Game Boy nº 2
❑ Especial Game Boy nº 1

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular:..
Firma:



IMPACTO INMINENTE

BIENVENI ¡POI

¡VISITA GUIADA! En el primer pueblo, este tipo te dirá qué es cada cosa. ¡Atento a sus explicaciones!





¡PRIMERAS IMÁGENES!





¡ESCAPARATES! Lo mismo que en *Rojo* y *Azul*, en *Oro* y *Plata* podrás ir de compras.

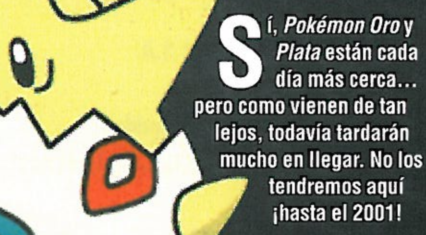
POKéMON ORO Y PLATA

¿QUÉ HAY MÁS VALIOSO QUE EL ORO Y LA PLATA? ¡POKéMON ORO Y PLATA!

TENGO EL CUERPO DE UNA FOLKLÓRICA, PERO YO NO SOY TAN PERVERSO...

DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		

HISTORIA *Oro* y *Plata* son las "auténticas" continuaciones de *Pokémon*. Empiezan cuando Ash ya se ha hecho con los 151 Pokémon del juego original.



Sí, *Pokémon Oro* y *Plata* están cada día más cerca... pero como vienen de tan lejos, todavía tardarán mucho en llegar. No los tendremos aquí ¡hasta el 2001!

¡PACIENCIA, AMIGO!

Sí, ambos cartuchos arrasan en Japón desde el pasado noviembre, pero te recomendamos que te abstengas de hacerte con una copia importada. Aparte de pagar una pasta, ¡tendrías que saber japonés para jugarlos! Hay mil cosas que puedes hacer mientras llega la versión en castellano: torneos de punto y ganchillo, carreras de caracoles, cursillos de cerámica… ¡Deja volar tu imaginación!

También puedes pasar el rato contemplando estas fabulosas capturas de pantalla. Hazte a la idea de que se mueven y verás cuánto gozas de este, tu primer contacto con *Oro* y *Plata*. ¡Mmmmm!



▲ Aquí tienes a Pidge, el equivalente de Pidgey en Oro y Plata!

¡ENSIMISMADO! Este señor mira distraídamente el agua mientras le hablas.

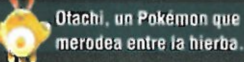


GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Junta dos Pokémon y ¡se aparearán! No hay manera de saber cómo será la criatura resultante.

¿POR QUÉ ES GUAI? No es imprescindible que atrapes a todos los Pokémon para tenerlos en tu PokéDex: si los crías tú mismo, conseguirás un suministro constante de monstruos. ¡Es como llevar una granja!





¡QUERRÁS HACERTE CON ELLOS!



Otachi, un Pokémon que merodea entre la hierba.

Mariru, un Pokémon acuático con un sentido del oído muy desarrollado.

DO AL...

Ké-MILENIO!

PREVIEW Pokémon ¡ESPECIAL!

¡Vivimos una auténtica Pokémania! Pero el fenómeno no se acabará con *Pokémon Rojo* y *Azul*. 2000 reserva maravillosas sorpresas a todos los Pika-obsesos. Será recordado como el año en que *Pokémon* despegó de la Game Boy y conquistó el mundo entero...

¡HORIZONTE DE POKéACONTECIMIENTOS!

Pokémon Stadium	Pokémon Amarillo: Edición Pikachu	Pokémon: La Primera Película	Pokémon Attack	Pokémon Pinball	Pokémon Card Game	Pokémon Oro y Plata
Mayo	Junio	Verano	Agosto	Octubre	Diciembre	2001

"¿DE QUÉ VA?"

Al igual que en *Rojo* y *Azul*, empiezas el juego sin ningún Pokémon. Visita a Utsogi, sucesor del Prof. Oak, y te dará a elegir uno entre tres.

¡PESE A MIS ZARPAS, SOY UN GRAN CONCERTISTA DE PIANO!



1 Empieza el juego y Utsogi se presenta a sí mismo.
2 ¡Hogar, dulce hogar! Pero aquí no hay ningún Pokémon...
3 Tu punto de partida es una aldea que recuerda a Pueblo Paleta.
4 ¿Qué está mirando esta chica? ¡Cáspita, si es una Pokéspía!



5 Bienvenido al laboratorio de Utsogi. Aquí consigues tu primer Pokémon.
6 Nosotros elegimos a ese cruce entre erizo y oso hormiguero.
7 Fuera del pueblo, nuestro primer encuentro es ¡con un Otachi!
8 Ve con cuidado, pues tu Pokémon empieza con apenas dos ataques.



¡ENLÁZATE!
En *Oro* y *Plata* también puedes unir Game Boys para luchar e intercambiar.

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

Al igual que en *Ocarina of Time* para N64, *Oro* y *Plata* contiene opciones para cambiar entre día y noche.





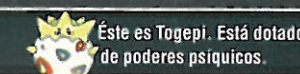




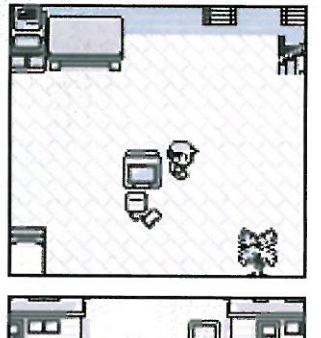
TENSA ESPERA

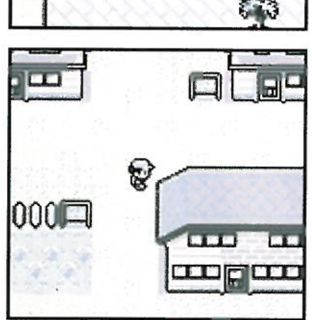
POKéMON ROJO Y AZUL ERAN GENIALES, PERO ESTAMOS ANSIOSOS DE NUEVAS AVENTURAS. ¡QUE LLEGUEN YA!

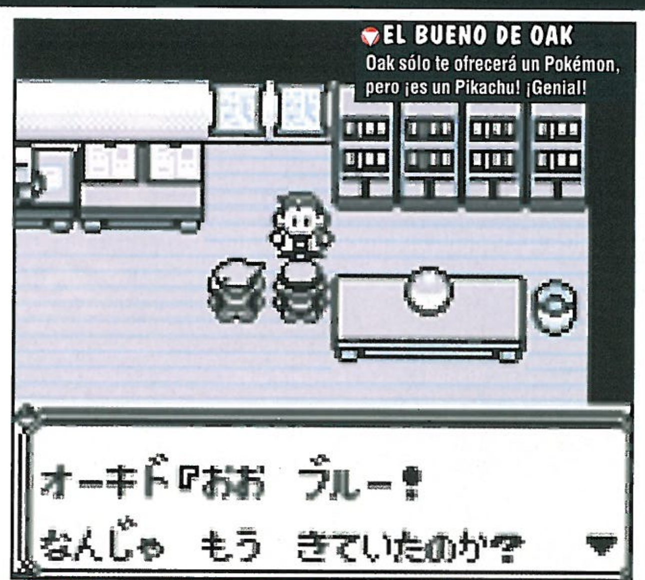
POTENCIAL DE DISFRUTE


Éste es Togepi. Está dotado de poderes psíquicos.


Ele-kid es un Pokémon eléctrico muy fiero en el combate.







EL BUENO DE OAK
Oak sólo te ofrecerá un Pokémon, pero ¡es un Pikachu! ¡Genial!

POKéMON AMARILLO: EDICIÓN PIKACHU

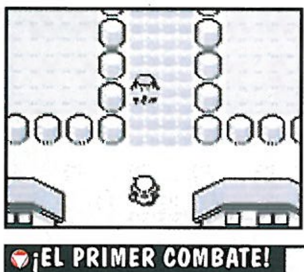
¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR AMIGO DE PIKACHU CON ESTA NUEVA VERSIÓN DE POKéMON PARA TU GAME BOY!



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	JUNIO	

HISTORIA Es una nueva versión de *Rojo* y *Azul* con unas diferencias en lo que a jugabilidad respecta y los colores están mejorados.

¡Vamos, Pikachu! Nos encanta... Se acabó eso de tener que ir buscando entre la maleza a la espera de encontrar algún Pikachu salvaje. En ***Pokémon Amarillo*** **lo podrás tener desde el principio y, por mucho que lo entrenes y mejores, nunca evolucionará.**



Otra importante diferencia es que tu Pikachu cambia de humor, y se puede enfadar contigo si no lo tratas adecuadamente, así que asegúrate de cuidarlo bien. Tampoco podrás intercambiarlo: ¡será tu amigo para siempre! Una vez te es entregado, te seguirá a lo largo de tu recorrido (pues le produce claustrofobia esto de ir encerrado en una PokéBall con otros Pokémon).

En lo referente al resto de aspectos, *Pokémon Amarillo* es muy parecido a las versiones *Roja* y *Azul*, con algún que otro cambio en la línea argumental para hacer que el cartucho sea fiel a la serie de televisión.

También tendrás la posibilidad de conectar tu GB Printer e imprimir imágenes de los Pokémon que has capturado o has visto desde tu Pokédex. No se trata de una secuela de *Rojo* y *Azul*, pero es igual de divertido que si lo fuera.

PREVIEW Pokémon ¡ESPECIAL!

Aquí tienes a Oak capturando a un Pikachu para ti. Es muy hábil con las PokéBalls.



¡EL PRIMER COMBATE!
Gary cuenta con Eevee. ¡Un difícil combate para Pika!

TENSA ESPERA

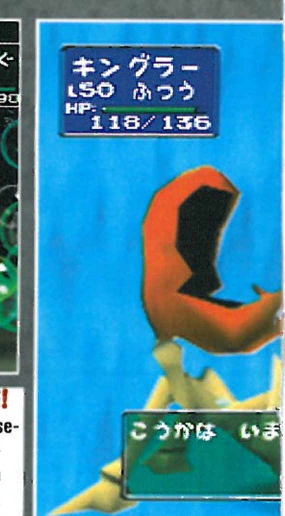
MUCHAS DE LAS COSAS QUE OFRECE YA LAS HEMOS VISTO EN *ROJO* Y *AZUL*, PERO, DE TODAS FORMAS, ES BIENVENIDO.

POTENCIAL DE DISFRUTE





¡BURBUJEANTE!
Nuestro Nidoran ha conseguido la MT Pistola Burbuja y ahora se dedica a hacer pompas de jabón.



POKéMON

¡MIRA! ¡TUS POKéMON LUCHANDO EN 3D! ¿QUÉ MÁS NECESITA UN AUTÉNTICO FAN DE *POKéMON*?

DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	ABRIL	

HISTORIA No esperábamos tener tan pronto *Stadium*, pero su fecha de lanzamiento ha sido adelantada al mes de las aguas mil.

Cierra los ojos y crea una imagen en tu mente de tus Pokémon favoritos. Ahora, conviértelos en figuras en tres dimensiones, dales color e imagina cómo podrían ser sus ataques. Por último, ponlos en un estadio y haz que se enfrenten a otros Pokémon.

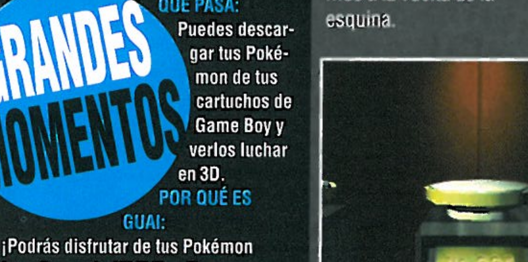


¡PRIMER VISTAZO!

Esto es, a grandes rasgos, el argumento de *Stadium*: combates en 3D a pleno color en los que tus Pokémon son, hablan y actúan como lo harían en la vida real.

Acaso lo más asombroso acerca de *Stadium* es que podrás usar tu GB Pak (que insertarás en el mando de tu Nintendo 64) para hacer que tus Pokémon de *Rojo* y *Azul* pasen a este cartucho y puedan luchar en *Stadium*. Algo mágico y fantástico que tenemos a la vuelta de la esquina.

PREVIEW Pokémon ¡ESPECIAL!



GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Puedes descargar tus Pokémon de tus cartuchos de Game Boy y verlos luchar en 3D.

POR QUÉ ES GUAI: ¡Podrás disfrutar de tus Pokémon favoritos en tu N64! Y... tienen una pinta realmente estupenda.



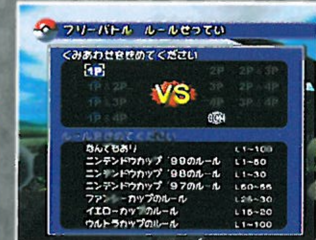






EL REY DE LAS PINZAS
Kingler tiene una pinta espectacular en *Stadium* y es más malvado que el mismísimo Ekans.







STADIUM

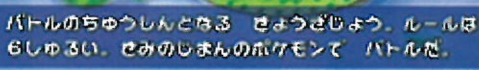






"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
Hay montones de áreas que visitar en *Stadium*. Hay, incluso, una zona dedicada a los mini-juegos en la que pueden combatir hasta cuatro jugadores a la vez.







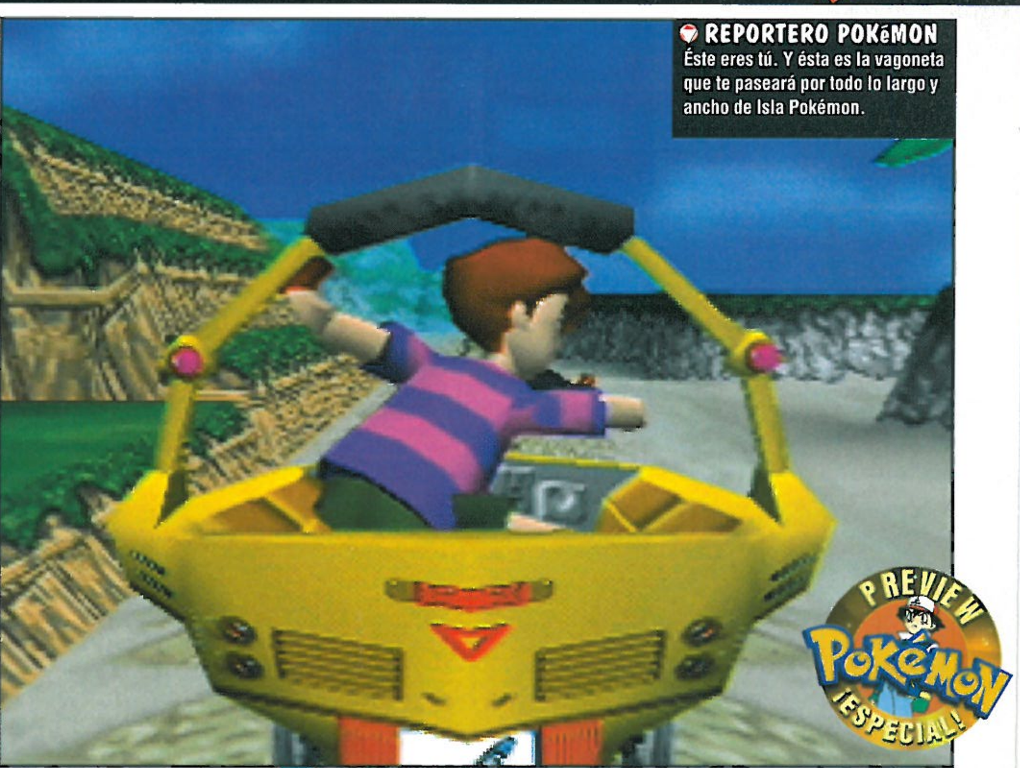
¡VAYA PEDRADA!
Sandslash recurre a su Golpe Furia para lanzar una lluvia de rocas a su oponente.

TENSA ESPERA

***STADIUM* SERÁ UNO DE LOS GRANDES JUEGOS DE ESTE AÑO. APÚNTATELO EN TU *POKéDEX* PORQUE MERECERÁ LA PENA.**

POTENCIAL DE DISFRUTE





REPORTERO POKéMON
Éste eres tú. Y ésta es la vagoneta que te paseará por todo lo largo y ancho de Isla Pokémon.

PREVIEW POKéMON ¡ESPECIAL!

POKéMON SNAP

¿DISPUESTO A CAPTURAR A UNOS CUÁNTOS POKéMON? NO, NO... GUARDA TUS POKéBALLS Y SACA TU CÁMARA DE FOTOS.



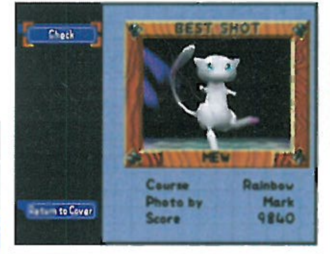
DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ OTOÑO		
HISTORIA: Ésta es la segunda versión de *Pokémon Stadium* que saldrá a la venta para N64 en el mercado japonés. Pero es la primera que llega aquí.		

Es uno de los juegos de N64 más extraño, simpático y total que hemos jugado nunca en nuestra consola.

Situado en Isla Pokémon, tú eres un joven aficionado a estos seres y entusiasmado con alcanzar tu meta como fotógrafo. La acción tiene lugar en un monorraíl que te pasea por diferentes áreas de la isla para que puedas hacer fotos a los Pokémon salvajes que vas encontrando, antes de mostrarle los resultados al Profesor Oak para que los evalúe.

Para hacer tus instantáneas más espectaculares, puedes lanzarles manzanas y PokéBalls rellenas de gas a los Pokémon y tocar canciones con la flauta para hacerles reaccionar. Te asombrarás de todo lo que puedes lograr que hagan.

Snap será uno de los eventos Pokémon del año más importantes, así que mantente alerta a nuestras páginas.









MIRA EL PAJARITO
El Profesor Oak puntuará tus fotos.

TENSA ESPERA

¡HURRA, HURRA Y HURRA! NOS ENCANTA POKéMON SNAP. DESDE QUE LLEGÓ A NUESTRAS MANOS LA VERSIÓN DE IMPORTACIÓN, NO HEMOS PARADO DE JUGAR. NI PARAREMOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE



POKéMON PINBALL

¡PIKACHU HA VUELTO! Y, ESTA VEZ, PARA CAPTURARLO TENDRÁS QUE MOSTRAR TU HABILIDAD REBOTADORA.



DE: NINTENDO **PRECIO:** NO DISPONIBLE **JUGADORES:** 1

DISPONIBLE OCTUBRE

HISTORIA *Pokémon Pinball* es uno de los pocos cartuchos de Game Boy que incorpora una versión reducida del Rumble Pak.



El escurridizo Pikachu dentro de una PokéBall. Anótalo en tu Pokédex.



La PokéBall... ¡Menudo invento! ¿Cómo, si no, podrías mantener a tus Pokémon sanos y salvos? Desde luego, no podrías guardarlos en cajas de galletas...

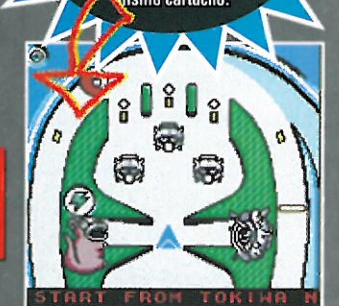
En este caso, no obstante, no usarás la PokéBall clásica a la que estabas acostumbrado, sino la Rumble PokéBall, que podrás ir mejorando según avances. Tal y como puedes comprobar, éste no es un pinball ordinario. En él puedes capturar los 150 Pokémon de *Rojo* y *Azul* a medida que juegas y los descubres ocultos por los tableros.

El título luce a las mil maravillas, sobre todo gracias al rumble pak incorporado. Puede sonar un poco raro, pero la versión japonesa a la que hemos jugado es maravillosa.

PREVIEW Pokémon ¡ESPECIAL!

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

Tienes dos tableros (Rojo y Azul) entre los que escoger, dependiendo del Pokémon al que quieras capturar, pero ambos se incluyen en el mismo cartucho.

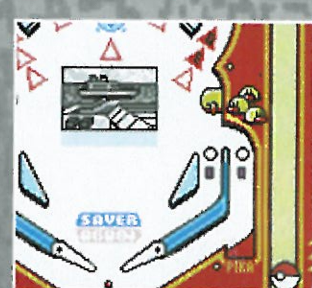









DE AQUÍ PARA ALLÁ
Haz un buen uso de los rebotadores para lograr que la bola llegue a su destino.




Pikachu vuleve a ser el protagonista.

TENSA ESPERA

UN NUEVO Y CURIOSO PRODUCTO POKéMON. ESTAMOS SEGUROS DE QUE SERÁ UNO DE LOS POKéJUEGOS DE GAME BOY QUE MÁS DARÁ QUE HABLAR.

POTENCIAL DE DISFRUTE

POKéMON: LA PELÍCULA

TUS PERSONAJES FAVORITOS SALTAN, POR FIN, A LA GRAN PANTALLA. ¿ALGUIEN QUIERE PALOMITAS?

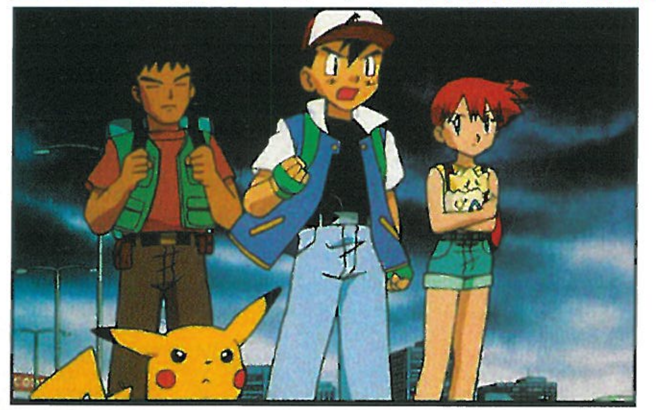
DURACIÓN: 74 MINUTOS

DISPONIBLE SIN DETERMINAR

HISTORIA En América, antes de la película, pasan *Las vacaciones de Pikachu*, un corto protagonizado por el bichito amarillo y sus amigos.







Es el combate Pokémon definitivo, y lo podrás ver en una pantalla gigante.

Aún no hay fechas para esta Poképelícula en nuestro país. En ella, Ash, tras haber capturado a los 150 Pokémon y haberse convertido en el mejor entrenador, se enfrenta a un nuevo reto: el malvado Mewtwo, el Pokémon creado mediante ingeniería genética por el Team Rocket, pretende crear un ejército de Pokémon con el que conquistar la Tierra. ¿Podrán Ash y Cía. impedírselo? Permanezcan en sus asientos para conocer la respuesta...



AMIGOS PARA SIEMPRE
¿Podrá Mew vencer a Mewtwo? Ash y Pikachu al rescate...

PREVIEW Pokémon ¡ESPECIAL!

El perverso James, miembro de esa pandilla de desalmados que es el Team Rocket.

TENSA ESPERA

DESDE QUE SUPIMOS DE SU EXISTENCIA, NO PARAMOS DE HACER KILOS Y KILOS DE PALOMITAS PARA ESTAR BIEN PREPARADOS. ¡QUE LLEGUE YA!

POTENCIAL DE DISFRUTE




▶Taz camina sigilosamente. Algo impropio de su grosera naturaleza.

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
¿Dónde se ha visto un juego cuyo protagonista pueda destruir montañas ante nuestros perplejos ojos? ¡Y con unos efectos sonoros y unos gráficos fantásticos!

GRANDES MOMENTOS
QUÉ PASA
En una vertiginosa carrera, Taz tiene que dar alcance a El Coyote para recuperar la caja.
¿POR QUÉ ES GUAI?
Los últimos segundos son increíblemente emocionantes. Incluso la música va súper acelerada.



TAZ EXPRESS

¿NECESITAS UN MENSAJERO? ¡TAZ ES EL MÁS RÁPIDO! ESO SÍ, NI SE TE OCURRA INVITARLO A COMER...



DE: INFOGRAMES/ZED TWO **PRECIO:** ND **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE ▶ MAYO
HISTORIA Zed Two, responsables de *Wetrix*, nos traen ahora las aventuras del insaciable Taz.

Quién iba a decir que Taz, el incombustible demonio de Tasmania, terminaría hecho un manolón... Todo el santo día en casa, en pantuflas y batín, viendo la tele y comiendo cochinadas. Hasta que a su parienta, la inefable She-Devil, se le agota la paciencia y decide buscarle un trabajo.

¡ACCIÓN Y PUZZLES!

Suponemos que Taz habría preferido dedicarse a enseñar protocolo y modales cortesanos en un internado de señoritas, pero su señora le consigue empleo como repartidor. Total, que Taz termina poniéndose el uniforme y acomete el encargo de entregar una caja ACME a una dirección que le resulta extrañamente familiar...

Así despega la trama del prometedor estreno de Taz en la N64. Se trata de una vibrante aventura con elementos de acción, estrategia y puzzles, en la que el intrépido Taz podrá explorar cinco mundos gigantescos: las estepas de Tasmania, la Ciudad de Tasmania, Marte, el Valle del Monumento y el Salvaje Oeste. Estamos hablando de más de 30 niveles jalonados de sorpresas y peligros, donde Taz tendrá que hacer cosas tan dispares como correr con patines de ruedas, volar con mochila de propulsión a chorro o bucear con aletas. Además, para salir airoso de sus encomiendas, Taz cuenta con muchos movimientos: puede recoger, cargar y arrojar toda clase de objetos, saltar sobre rascacielos y, cómo no, girar como un torbellino.

¡DESTRUYE LOS ESCENARIOS!

En efecto, uno de los mayores atractivos del juego radica en la posibilidad de destruir los fondos, que son totalmente interactivos y modificables. Girando según su costumbre, el demonio de Tasmania pulveriza la roca y abre auténticos desfiladeros entre montañas. Para reponer la energía que consume rotando, Taz tiene que comer a cada momento. Por suerte, no faltan, repartidos en el escenario, perritos calientes y otras suculencias. La comida le sirve, además, para recobrar la salud, expresada en pantalla mediante cajas (hasta tres).

En su odisea mensajeril, Taz se topará con otros famosísimos personajes del universo Looney Tunes, a saber: El Coyote, Marvin el Marciano y Yosemite Sam.


▲Taz sigue el ejemplo de King Kong. Ojalá no tenga un final tan trágico...

¡DOBLADO AL CASTELLANO!

Lo cierto es que este cartucho nos entusiasma. Aparte de desplegar excelentes gráficos y una trepidante jugabilidad -que alcanza su cima en la posibilidad de arrasar montañas-, *Taz Express* ha sabido extraer de los dibujos animados originales el singular carisma de su protagonista: el demonio es aquí fiel a su feísima costumbre de eructar y pedorrearse a cada momento. Con todo, el auténtico bombazo es que los diálogos estarán doblados al castellano (si bien Taz nunca ha destacado como orador). Dentro de un par de meses, coincidiendo con el lanzamiento, publicaremos la *review* que confirmará o contradirá nuestras primeras impresiones sobre este refrescante juego.


▲Cuando gira sobre sí mismo, Taz puede tumbar árboles y horadar montañas.

▲Taz se catapulta en pos de su paquete. Muy ingenioso.


▲Los puzzles tienen un papel destacado en las misiones de Taz.


▶Los gráficos son un regalo para los ojos.

A GRANDES RASGOS
- Más de 30 niveles de lo más variados.
- Un motor 3D que reproduce fondos realmente interactivos. ¡Puedes cambiar casi todo!
- La música de la serie de dibujos animados y el genuino sabor a Looney Tunes.

TENSA ESPERA
CON UN PROTAGONISTA TAN FABULOSO Y UNA JUGABILIDAD TAN ESPECIAL, ES DIFÍCIL QUE TAZ EXPRESS NO ACABE SIENDO UN ÉXITO
POTENCIAL DE DISFRUTE





"¿QUÉ PASA?"
Uno de los escenarios te traslada a una ciudad del futuro al más puro estilo *Blade Runner* en la que encuentras a Robocops como policías.



A GRANDES RASGOS
- 2 personajes complementarios para escoger en el modo historia.
- 5 mundos con gráficos excelentes y totalmente variados.
- Un aleatorizador que hace que cada partida sea diferente.
- 24 armas que pueden ser mejoradas, incluyendo clásicos y nuevas adquisiciones.
- 40 enemigos equipados con una inteligencia artificial que te hará poner los pelos de punta.
- Sonido digital.

TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION

¡TEMBLAD DINOSAURIOS, TUROK HA VUELTO MÁS FEROZ Y ESPECTACULAR QUE NUNCA!

DE: ACCLAIM | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4
DISPONIBLE VERANO 2000
HISTORIA Desde que hizo su aparación, Turok ha tenido defensores y enemigos. Tras *Rage Wars*, un estupendo multijugador, la saga continúa.

Acclaim está preparando uno de los juegos cuyo lanzamiento puede ser de los más sonados para este año. Te contamos las primeras noticias y te mostramos sus imágenes.

Aunque todavía no han pasado ni tres meses desde que analizábamos el estupendo *Turok Rage Wars*, Acclaim ya se ha puesto las pilas y está en pleno desarrollo de lo que será la continuación de *Turok 2*.

La historia empieza justo donde acababa *Seeds of Evil* y se desarrollará a lo largo de cinco mundos repletos de misiones que irán acompañados de escenas animadas que harán avanzar la trama.

EL MEJOR TUROK

Turok 3 promete corregir los pequeños fallos de sus predecesores y multiplicar las ventajas y elementos que tanto nos fascinaron. Además, incorporará nuevas ideas, como la posibilidad de escoger entre dos diferentes jugadores, los cuales se necesitarán el uno al otro para acceder a determinadas áreas y poder, así, finalizar el juego.

DOS EN UNO

Si *NBA JAM 2000* fusionaba un simulador y un modo Jam, *Turok 3* fusiona un magnífico *shooter* al estilo *Turok 2* con el despliegue multijugador de *Rage Wars*.

Una auténtica pasada. No te vayas muy lejos, seguiremos al pie del cañón por si vemos pasar de cerca un dinosaurio...

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
En *Turok 3* el modo multijugador funciona como un juego por sí solo, e incluso ofrece más variedad que *Turok Rage Wars*.



REGRESO A ALA JUNGLA
Algunos niveles recuperan el ambiente selvático original de *Turok*.







GRANDES MOMENTOS
QUÉ PASA: El modo multijugador cuenta con 48 mapas diferentes, personajes ocultos y 8 modalidades de juego.
POR QUÉ ES GUAI: Porque tanto los mapas como las opciones y los personajes son totalmente nuevos y diferentes a los del modo historia.

TENSA ESPERA
¡EL REGRESO DE TUROK ES MÁS ESPECTACULAR QUE PARQUE JURÁSICO! NOS FALTA TIEMPO PARA DESEAR QUE YA ESTÉ AQUÍ.
POTENCIAL DE DISFRUTE



DENTRO Y FUERA
Puedes escoger la visión que más te guste a la hora de conducir.

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
Tienes dos modos de juego diferentes: un simulador muy real y un modo arcade más fácil de controlar, ambos con la misma variedad de opciones.



GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Para aprender a conducir tu coche o mejorar tu conducción puedes acceder a un modo de entrenamiento.

POR QUÉ ES GUAI: Porque en todo momento tendrás un coche delante que te guiará para saber cuándo frenar, acelerar y cómo tomar cada curva.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

YO ME SUBO EN LA PRÓXIMA... ¿Y USTED?

DE: UBI SOFT	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: ABRIL		

HISTORIA Tras *F1 Pole Position* y *Monaco Grand Prix*, Ubi Soft vuelve a subirse a un bólido con un nuevo juego de carreras de Fórmula 1.



Los usuarios de N64 aficionados a la F1 pueden estar contentos, pues no son pocos los juegos inspirados en este deporte de los que podemos disfrutar. Sin embargo, este nuevo título de Ubi Soft promete dejar atrás al resto y suponer toda una revelación para el género.

Para empezar, el cartucho cuenta con la licencia oficial de la FIA, la competición más importante de este deporte, lo que le permitirá contar con un lujo de detalles realistas, consiguiendo que los elementos principales (coches, equipos, pilotos y circuitos) sean recreados con gran precisión con respecto a sus correspondientes oficiales de la temporada 99.

MÁS REAL TODAVÍA

Los desarrolladores han pretendido mantener esa fidelidad también en los aspectos jugables. De esta forma, los gráficos, los daños, el sistema de conducción, la respuesta de los controles y las reglas de competición son tan reales que creerás estar dentro de uno de esos increíbles coches.



Tanto los fondos como el público dan mucha sensación de realismo.

MANTENIENDO LAS DISTANCIAS

Pero si lo tuyo no es la conducción real y prefieres un control más sencillo a la vez que espectacular, no te preocupes, pues podrás experimentarlo en un modo más simple con unas características más arcade.

Tanto en uno como en otro, participarás en cursas contrarreloj, carreras sueltas o campeonatos profesionales.

A tan sólo un mes de su lanzamiento, será mejor que vayamos poniendo a punto nuestro carné de conducir, porque el juego lo merece.

A GRANDES RASGOS

- Licencia oficial de la FIA.
- 11 equipos con sus correspondientes pilotos reales.
- Datos y biografías de cada piloto.
- Los 16 circuitos de la temporada 99.
- 22 coches entre los que escoger.
- Reglas oficiales del campeonato.
- Cámaras y repeticiones que recrean las retransmisiones televisivas.

"¿QUÉ PASA?"
El cartucho incluirá un modo multijugador a pantalla partida. La lástima es que se limitará a 2 jugadores como máximo.

TENSA ESPERA

TENDRÁS POCAS EXCUSAS PARA NO ACABAR SUBIENDO A ESTE ESTUPENDO JUEGO DE CARRERAS DE F1.

POTENCIAL DE DISFRUTE





"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
RR siempre ha destacado por su manejo arcade y revientaneumáticos. Deberás dominar el arte del derrapaje para ganarte el acceso a los coches de bonificación.

RIDGE RAC

SALTARÁN CHISPAS DE TUS OJOS CUANDO ECHES UN VISTAZO AL MÁS CLÁSICO DE TODOS LOS JUEGOS DE CARRERAS...

DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	ABRIL	
HISTORIA	La saga de *RR* (*Racer, Revolution, Rage* y *Type 4*) se ha vendido como rosquillas en la PlayStation y también ha sido un éxito de las máquinas recreativas.	

Durante muchos años hemos tenido que aguantar a los dichosos *Playstationeros* pavoneándose de su *Ridge Racer* pero, gracias a esta versión codificada por Nintendo, podremos achantarles la boca de una vez por todas.

Aparte de incluir todos los circuitos de *Ridge Racer* y *Ridge Racer Revolution*, los gráficos son mucho más nítidos y, ahí va lo mejor, detallados que las versiones de PlayStation. Los afortunados *Nintenderos* gozaremos también de tres circuitos nuevos y exclusivos (cada uno con diferentes rutas posibles), que en el juego original para PlayStation se podían ver, pero no disfrutar... hasta ahora.

¡MULTIDIVERSIÓN!

Pero lo que más nos alucina es el modo para cuatro jugadores. Gracias a los característicos y adrenalíticos derrapes de *Ridge*, las competiciones con los amiguetes deberían alcanzar niveles sólo vistos hasta ahora en *Mario Kart*, si bien en esta ocasión podremos disfrutar de algunos de los coches más elegantes que se han visto jamás en un videojuego.

Estamos ansiosos de que llegue abril para poder probar los 20 bólidos que *RR64* tiene en oferta. En el próximo número, os ofreceremos un análisis en profundidad que os dejará boquiabiertos.

"¿DÓNDE ESTOY?"
No te pierdas los lujosos entornos de *RR64*. Las cascadas, montañas, desiertos, y ese crucero de primera convierten a este juego de carreras en todo un clásico.

GRANDES MOMENTOS

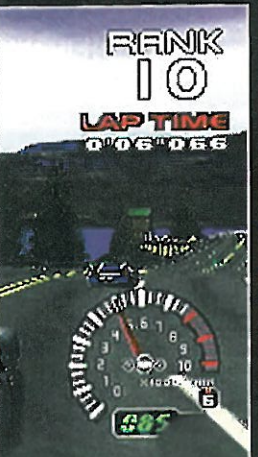
QUÉ PASA: Por primera vez, un juego de *Ridge* ofrece carreras a cuatro bandas. Eso quiere decir que hay el doble de coches que la versión para PlayStation.

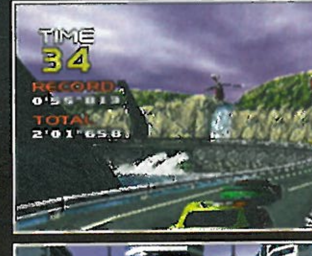
¿POR QUÉ ES GUAI? Gracias a los típicos derrapes de *Ridge Racer*, las competiciones contra tres amigos serán tan alucinantes como una sesión de cine con las mejores pelis de acción. ¡La lucha en las rectas será encarnizada!

UNA FIESTA PARA TUS OJOS
¡Estos gráficos son para echarse a llorar... de emoción! ¡Son una pasada!

Los gráficos apenas sí pierden nitidez en el modo para cuatro jugadores. Eso no está nada mal.











REPETICIONES DE ORDAGO
El modo de repetición de *Ridge* te dejará pasmadísimo.



ER 64



A GRANDES RASGOS

- Incluye TODOS LOS CIRCUITOS de *Ridge Racer* y de *Ridge Racer Revolution*.
- También incluye tres circuitos EXCLUSIVOS para la versión de N64.
- Derrapes ANALÓGICOS.
- Carreras para CUATRO JUGADORES a pantalla partida.
- 20 coches diferentes, 16 de los cuales aparecen a medida que ganas carreras.
- ¡MODO COOPERATIVO único para dos jugadores!
- Gráficos de lujo con iluminación y reflejos de primera A TIEMPO REAL.



¡PRIMERAS IMÁGENES!



Los coches presentan una carrocería tan brillante que te sirve de espejo.



Los elementos de fondo no aparecen bruscamente. Eso está bien.

Si te pasas de revoluciones en la salida, patinarás y te quedarás atrás.

TENSA ESPERA

HACE SEIS MESES PARECÍA NORMALILLO, PERO LA ÚLTIMA VERSIÓN ERA SÚPER RÁPIDA Y NÍTIDA.

POTENCIAL DE DISFRUTE

WARIO LAND 3

DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ABRIL

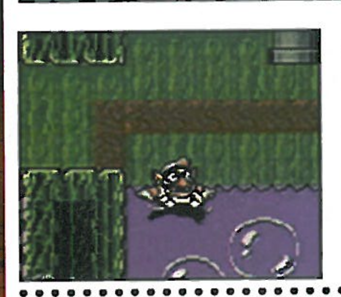
Como ya habréis imaginado, este exclusivo juego para GBC ofrece acción plataformera por un tubo y los continuos cambios de perfil del personaje.

¡SÓLO PARA GB COLOR!

Wario Land 3 se desarrolla a lo largo de 25 niveles y se trata de lo de siempre: recoger monedas y pasárselo bien. Al igual que en *Wario Land 2*, podrás ver cómo Wario cambia de formas para alcanzar ciertas monedas.



El viejo enemigo de Mario vuelve a la carga con este juego.



TENSA ESPERA

LA ESPERA HA SIDO LARGA DESDE LA ÚLTIMA VEZ, PERO MERECERÁ LA PENA.

POTENCIAL DE DISFRUTE

BATTLE TANX

DE: VIRGIN/3DO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ABRIL



Después de sorprender a muchos usuarios de N64 merced a su multijugador, los tanques invaden tu Game Boy.

¡SÓLO PARA GB COLOR!

Los desarrolladores pretenden mantener el mayor número de similitudes entre la versión portátil y la de la hermana mayor: mismo argumento e, incluso, la misma dureza y violencia. La diferencia principal será el punto de vista, que pasa de primera persona a visión desde arriba, y la ausencia de un multijugador.



La versión para GBC pierde los estupendos gráficos de la N64.



TENSA ESPERA

SI ES TAN BUENA Y SALVAJE COMO LA VERSIÓN PARA N64, SERÁ FANTÁSTICO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

A GRANDES RASGOS

- NUEVE JEFES a los que enfrentarse y vencer.
- 150 PERSONAJES con los que interaccionar.
- Un SUBJUEGO o carrera por nivel como mínimo.
- Mumbo Jumbo, del juego original, pasa a ser un personaje JUGABLE.
- Montones de modos MULTIJUGADOR súper adictivos.

¿ES QUE NO PUEDES LLEVAR UNA MOCHILA DE MARCA COMO TODO EL MUNDO?







¡QUÉ LUJAZO! Podrás apreciar detalles técnicos alucinantes, como iluminación a tiempo real.

Est... su lad...

BANJO-TO

VE ACABANDO CON LOS GORILAS KONG, YA QUE EL EQUIPO QUE FORMAN UN OSO Y UN PAJARRACO VUELVEN A LA CARGA EN EL MEJOR PLATAFORMAS DE ESTE AÑO.

DE: RARE	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ MED 2000		

HISTORIA Los chicos de Rare han creado algunos de los mejores juegos de la galaxia: *GoldenEye*, *Diddy Kong Racing*, *JFG*, *DK64*... y muchos más.



D*K64* apenas sí acaba de dar sus primeros pasos en el mercado, y los chicos de Rare ya empiezan a mostrar capturas de la secuela de *Banjo-Kazooie*, otro de sus grandes aciertos plataformeros. Como puedes comprobar, es todo un festival de calidad para tus ojos.

Ambientado en ocho mundos enormes que pueden competir de igual a igual con los de *DK64*, la nueva entrega se diferencia sobre todo de la anterior en la jugabilidad, por la forma en que Banjo puede sacar a Kazooie de su mochila.

Deberás separarlos para completar algunos puzzles, además de acostumbrarte a un montón de movimientos nuevos.

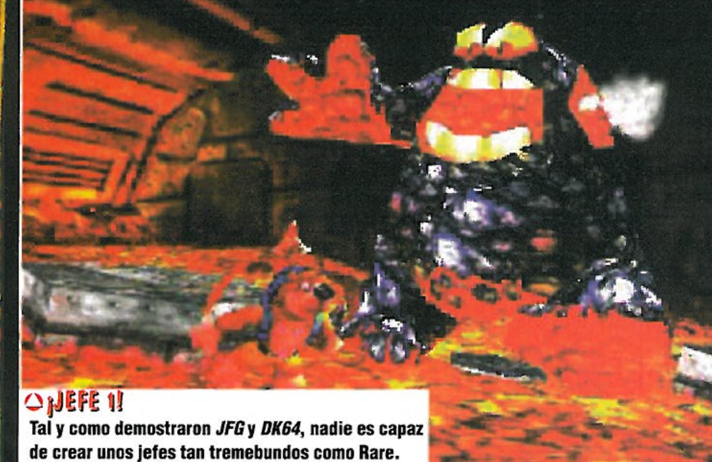
PERO, ¿ES DIFERENTE?

¿Recuerdas cuando Mumbo Jumbo prometió transformarte en un T-Rex en la secuela, al final de *Banjo-Kazooie*? Pues no mentía. Banjo podrá transformarse en todos los niveles.

Si a esto le añadimos modos para varios jugadores, un montón de subjuegos, gráficos impresionantes, *y* la posibilidad de jugar con Mumbo Jumbo, podemos casi asegurar que nos encontramos ante el mejor juego de plataformas de la historia.



"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?" A ver si sabes de otro juego en el que puedas transformarte en un T-Rex (ataviado con los pantalones cortos amarillos de Banjo) y dedicarte a sembrar el caos y la destrucción por doquier.



¡JEFE 1! Tal y como demostraron *JFG* y *DK64*, nadie es capaz de crear unos jefes tan tremebundos como Rare.

DE DOS EN DOS *Banjo-Tooie* en lugar de uno, ofrece dos personajes principales... Banjo es la mitad osuna de la pareja...

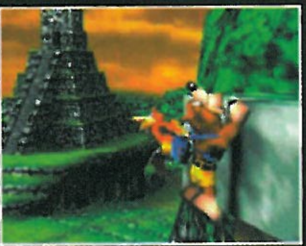


... y Kazooie, un pajarraco de cresta roja, completa el equipo.

"¿QUÉ PASA?"
¡Demonios! Banjo y Kazooie se han separado. Ahora debes controlarlos por separado en algunos momentos del juego, para resolver ciertos puzzles.

...e bichejo volador gigantesco hace que Kazooie, a ...lo, parezca un colibrí enano.

...OOIE





¡SUBJUEGOS!
Parece ser que *Banjo-Tooie* superará incluso a *DK64* por lo que se refiere a subjuegos. No te pierdas esta divertida carrera de vagonetas propulsadas por fuerza bruta.

¡QUÉ! ¿TE MOLA SER TÚ EL QUE TIENE QUE CARGAR CON TODO EL PESO DE LA AVENTURA? ¡ERES UN QUEJICA!

GRANDES MOMENTOS

QUÉ SUCEDE: Puedes jugar con la estrella invitada, de cadavérica faz, de *Banjo-Kazooie*: Mumbo Jumbo, el doctor brujo.
¿POR QUÉ ES GUAI? Porque es un tipo que nos cae simpático, y no podemos esperar más a ver los magníficos movimientos y las habilidades mágicas que, seguro, poseerá.



TENSA ESPERA
¡VAYA!, TIENE UN ASPECTO INCREÍBLE. ¿PODRÁ RARE CONSEGUIR LO IMPOSIBLE Y MEJORAR EL INMEJORABLE DK64? ¡ESPEREMOS QUE ASÍ SEA!

RUSH 2049



DE: MIDWAY | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4
DISPONIBLE SIN DETERMINAR

Los juegos de carreras serios como *F1WGP* son siempre plato de nuestro gusto, pero cuando se trata de saltar sobre rascacielos y hacer acrobacias en un coche, la serie *Rush* es lo que necesitas.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET

La tercera entrega con marca *Rush* transcurre en caóticas ciudades futuristas surcadas por bólidos de diseño espacial. Ahora, podrás saltar alturas incluso mayores, y tomar diferentes rutas, sumando puntos por acrobacias en el camino.

Rush 2049 ya exhibe un aspecto súper suave, y los desarrolladores han prometido un modo de alta resolución con Expansion Pak, amén de numerosas opciones para cuatro jugadores.


La verdad es que cuesta un pelín acostumbrarse a los controles.

TENSA ESPERA
¡FANTÁSTICO! RUSH 2049 PROMETE SER EL MEJOR DE LA SERIE.

RPG MAKER

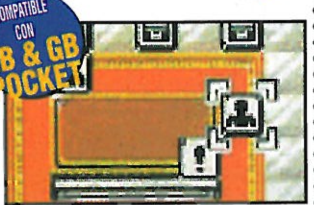


DE: ASCII | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES** 1 | **DISPONIBLE:** SIN DETERMINAR

Mmm... Con este cartucho de creación de juegos de rol, podrás trazar mapas, diseñar monstruos e incluso experimentar con efectos sonoros.

Por si fuera poco, podrás enlazar GB e intercambiar datos, creando así juegos a medias con tus amigos. *RPG Maker* saldrá este año en Japón. Pondremos una velita a Santa Pirulina, para que no tarden en lanzarlo en España.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



TENSA ESPERA
MIYAMOTO, VAMOS A HACER NUESTROS PROPIOS RPG. ¡QUIEN AVISA NO ES TRAIDOR!

BLASTER MASTER: ENEMY BELOW



DE: SUN SOFT | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES** 1 | **DISPONIBLE:** SIN DETERMINAR

Más acción retro para GBC. En esta ocasión, Sunsoft, desarrollador de *Looney Tunes*, está embutiendo un viejo *shoot 'em up* de *scroll* lateral para NES en la pequeña pantalla.

Prepárate para despachar hordas de escoria alien, mientras pilotas tu vehículo espacial por ocho niveles subterráneos. ¡Muy sugerente!

¡SÓLO PARA GB COLOR!



TENSA ESPERA
TIENE BUENA PINTA, PERO ESTÁ LEJOS DE SUPERAR A *R-TYPE DX*.

INDY LEAGUE RACING



DE: GT | DISPONBLE: SIN DETERMINAR | PRECIO: N/D | JUGADORES 1-2

Parece ser que a *F1WGP* le ha salido un duro competidor, basado en la competición americana de F1.

Por lo tanto, aquí tenemos coches, circuitos y normas diferentes para los incondicionales del mundo del motor. Si no te importa prescindir de los Ferrari o de Montecarlo, el enfoque yanqui puede que sea de tu agrado.



TENSA ESPERA

TIENE BUENA PINTA, PERO QUIZÁ LOS CIRCUITOS NO ESTÉN A LA ALTURA DE LOS DE F1.

POTENCIAL DE DISFRUTE

VEGAS GAMES





DE: VIRGIN/3DO | DISPONBLE: ABRIL | PRECIO: N/D | JUGADORES 1-2

3DO nos traslada a Las Vegas, la cuna de los jugadores, para que hagamos nuestras apuestas por este título.

¡SÓLO PARA GB COLOR!

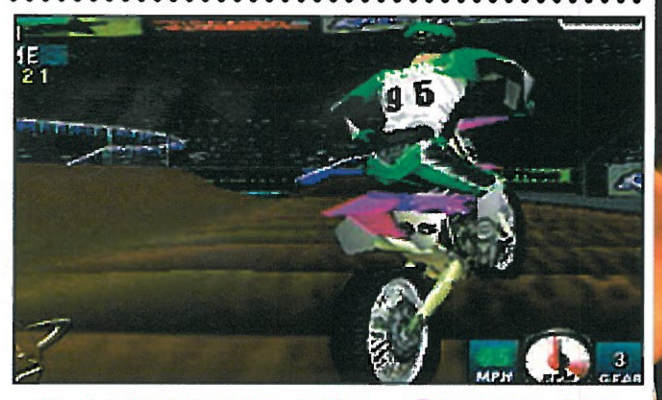
En él encontrarás montones de juegos: la Ruleta, el Black Jack, un sinfín de máquinas tragaperras y otros juegos de azar en los que gastar tus ahorrillos de mentirijilla. Es bastante sencillo y, pese a la variedad, se puede hacer monótono.



TENSA ESPERA

NO TIENE LA EMOCIÓN Y ACCIÓN DE OTROS JUEGOS, PERO SI TU GUSTA EL JUEGO...

POTENCIAL DE DISFRUTE



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



DE: ACCLAIM | PRECIO: 9.900 PTAS. | JUGADORES: 1-2 | DISPONIBLE: ABRIL

Este año, el género de las motos está de enhorabuena en la N64. Este título de motocross mezcla unos circuitos realistas con un modo de piruetas alocado que desconoce por completo las leyes de la gravedad.

También hay un editor de circuitos en 3D y condiciones meteorológicas variadas para que el barro nunca deje de incrustarse en todos los poros de tu cuerpo. Acclaim, además, promete una conducción súper realista. El mes que viene, te traeremos la review.

TENSA ESPERA

NO ESTÁ FALTO DE COMPETIDORES, PERO ESTE TÍTULO PROMETE MUCHO.

POTENCIAL DE DISFRUTE



¡MIRA QUÉ GUAPADA! Los gráficos son aún mejores que los de *ISS '98*. ¡Increíble!



¡VAYA! CREO QUE ME HE TRAGADO UN POKÉMON. ¡ESTÁN POR TODAS PARTES!

ISS MILLENNIUM

LA ANHELADA SECUELA DE LA MEJOR SAGA FUTBOLERA DE TODOS LOS TIEMPOS.



DE: KONAMI | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

HISTORIA: La saga de *ISS* se inició en 1997 con el lanzamiento del brillante *ISS64*. En 1998, llegó la secuela (mejorada), el clásico *ISS '98*.

El tercer *ISS* para N64 te mantendrá pegado al sofá durante horas y horas, sobre todo cuando veas las nuevas opciones para un jugador.

¡QUÉ PASADA!

Podrás crear a tu propio jugador, a imagen y semejanza de *WWF Attitude*, y conseguir que pase de ser un don nadie a convertirse en un digno abanderado de la Liga de las Estrellas, de modo que los clubes se den de tortas por su traspaso millonario. El Modo Carrera aporta un novedoso elemento de rol a este, ya de por sí, estupendo juego.

Además, se ha llevado a cabo un lavado de cara general con respecto a *ISS '98*. La IA de los jugadores ha mejorado, y mediante el Expansion Pak podrás jugar en alta resolución. Visto lo visto, esta entrega puede convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia.





¡VAYA TIEMPO! Tendrás que tener en cuenta las condiciones climáticas adversas

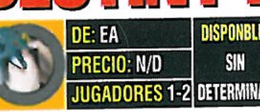




¡NUEVOS JUGADORES! Crea a tu propio ariete en el Modo Carrera. Debes pulir diez habilidades de tu jugador.



FIGHTERS DESTINY 2



DE: EA | PRECIO: N/D | JUGADORES 1-2 | DISPONBLE: SIN DETERMINAR

El mejor *beat 'em up* "tradicional" para N64 cuenta, por fin, con una secuela, y estamos ansiosos por volver a machacar a la vaca ninja lo antes posible.

Las mejoras más evidentes son las siguientes: sistema de lucha más equilibrado, una versión mejorada del sistema de acumulación de puntos y una pléyade de personajes nuevos.



TENSA ESPERA

NO ES MUY DIFERENTE DEL ORIGINAL... PERO ES QUE AQUÉL ERA TAN BRUTAL...

POTENCIAL DE DISFRUTE

ECW HARDCORE REVOLUTION



DE: ACCLAIM | PRECIO: 5.990 | JUGADORES 1-2 | DISPONBLE: FIN DE MARZO

Acclaim amplía su presencia en el terreno de los juegos de wrestling con una nueva licencia (la liga regional ECW) y una versión para GBC.

El cartucho presentará a diez luchadores reales (todos desconocidos) con sus movimientos característicos y cinco modos diferentes que incluyen uno de entrenamiento y otro de combates en equipo.

¡SÓLO PARA GB COLOR!



TENSA ESPERA

EL JUEGO PROMETE SER MUY VIOLENTO Y SALVAJE, ALGO POCO COMÚN EN GB.

POTENCIAL DE DISFRUTE

LEGEND OF THE SEA KING

DE: NATSUME | PRECIO: N/D | JUGADORES 1-2 | DISPONBLE: SIN DETERMINAR

Es la secuela de *Legend of the River King*, un RPG de pesca que no apareció en nuestro país.

El objetivo consiste en pescar al súper preciado Sea King pero, para ello, deberás superar antes numerosas aventuras y batallas por turnos. Esta secuela cuenta con más peces que pescar y un acuario virtual, además de un modo de enlace para que puedas intercambiar pececillos con los colegas.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET

TENSA ESPERA

SERÁ MEJOR QUE VAYAS PREPARANDO TUS BOTAS DE AGUA, PORQUE HA LLEGADO LA TEMPORADA DE PESCA.

POTENCIAL DE DISFRUTE

NBA IN THE ZONE

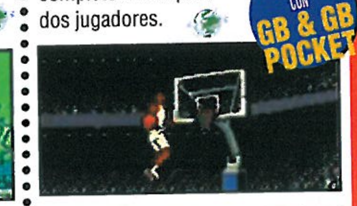


DE: KONAMI | PRECIO: N/D | JUGADORES 1-2 | FINALES DE MARZO

***NBA in the Zone* viene dispuesto a demostrar que también pueden haber buenos juegos de baloncesto para GB.**

La versión menuda de este título incluye los 29 equipos de la NBA y muestra un derroche de tecnología en sus estupendos gráficos, que no se ven ralentizados por la presencia de varios jugadores, y un completo modo para dos jugadores.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



TENSA ESPERA

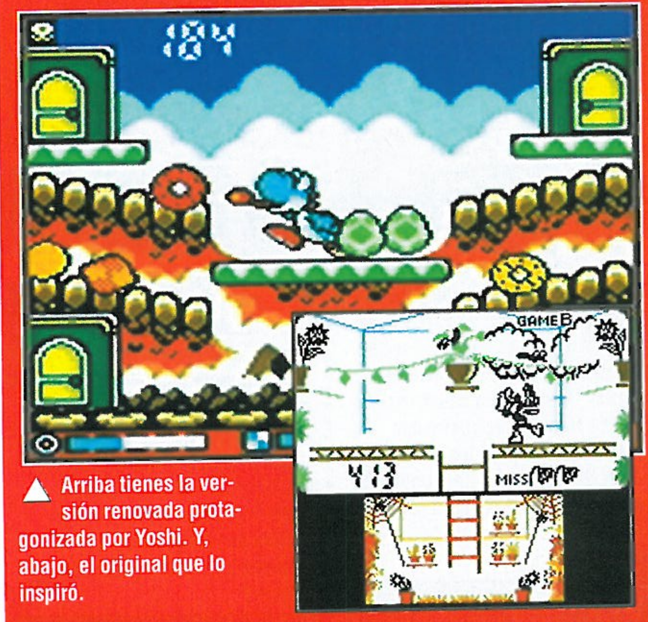
LOS CUATRO MODOS QUE OFRECE LO CONVIERTEN EN EL CARTUCHO DESEADO POR TODOS LOS FANS DE LA GB Y EL BALONCESTO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

TENSA ESPERA

ISS '98 ERA UN JUEGO POR EL QUE DEBERÍAMOS DAR GRACIAS TODOS LOS DÍAS. ¡PERO ES QUE *MILLENNIUM* PODRÍA SUPERARLO!

POTENCIAL DE DISFRUTE



Arriba tienes la versión renovada protagonizada por Yoshi. Y, abajo, el original que lo inspiró.

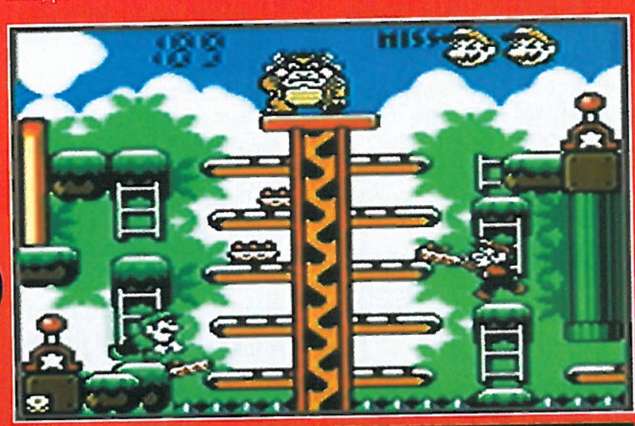
GAME & WATCH GALLERY 3

DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: FIN DE MARZO

Tras la diversión que supusieron las dos anteriores entregas de *Game & Watch*, Nintendo vuelve a la carga con una nueva recopilación de antiquísimos juegos.

La tercera parte de esta serie no ofrece grandes diferencias con respecto a sus predecesoras, excepto en lo que a los juegos se refiere. Tal y como estamos acostumbrados, el cartucho tendrá dos vertientes: por un lado, podremos disfrutar de seis juegos de la época en la que Miyamoto aún usaba pañales en todo su esplendor, manteniendo sus simples gráficos y sus pintorescos sonidos. Y, por el otro lado, una revisitación de esos seis clásicos de manos de la *troupe* de Mario, con gráficos depurados y exquisitas animaciones y con añadidos en lo que a pantallas de bonus y reforzadores se refiere.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET





TENSA ESPERA

YA SEA AL ESTILO CLÁSICO O CON EL TOQUE DE MARIO, EL CARTUCHO OFRECERÁ MUCHOS MOMENTOS DIVERTIDOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE

MATCHBOX CATERPILLAR CONSTRUCTION ZONE



DE: MATTEL	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1	DETERMINAR

Colócate el casco amarillo, porque llega el *Sim City* de la construcción pura y dura. Este divertido cartucho para GB ofrece 21 niveles con diversas tareas típicas de la construcción: desde transportar pedruscos hasta colocar tuberías.

Podrás conducir un montón de maquinaria especializada, desde grúas hasta volquetes. ¡Parece divertido!

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



TENSA ESPERA

LO MEJOR DEL CARTUCHO ES LO DIFERENTE QUE ES AL RESTO DE JUEGOS DISPONIBLES PARA GB.

POTENCIAL DE DISFRUTE

KNOCKOUT KINGS

DE: EA	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1	DETERMINAR

¡SÓLO PARA GB COLOR!

A pesar de que esta versión para GB del correcto juego de boxeo para N64 debe adaptarse a la pantalla pequeña, no pierde ni un ápice de atención por el detalle. Hay un modo Career que te permite mejorar la posición de tu púgil en los ránkings, y un subjuego llamado "Slugfest" de cachondeo, repleto de reforzadores, además de un modo de enlace. ¿Qué más quieres?

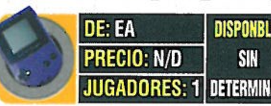


TENSA ESPERA

ESPERAMOS CON ANSIA EL JUGOSO MODO DE ENLACE PARA VAPULEAR A LOS AMIGOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE

BUBBLE BOBBLE CLASSIC



DE: EA	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1	DETERMINAR

El *Bubble Bobble* que apareció por primera vez en la Nes nos encantó, así que su regreso nos llena de felicidad.

Éste es el origen de todos los juegos de *Bust-A-Move*, y esta remodelación a todo color del viejo clásico, de momento, tiene un aspecto estupendo, con un montón de niveles nuevos y una oferta de entretenimiento sin fin.



TENSA ESPERA

ASÍ ES COMO DEBERÍAN HACERSE TODOS LOS JUEGOS RETRO. ¡NO CABEMOS EN NOSOTROS MISMOS DE GOZO!

POTENCIAL DE DISFRUTE

CHASE HQ: SECRET POLICE



DE: MATTEL	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1	DETERMINAR

***Chase HQ: Secret Police*, remake de un antiguo arcade clásico, te ofrece la oportunidad de elegir a los polis o a los ladrones.**

Debes conducir un coche armado hasta los topes e intentar hacer añicos a tus enemigos. ¡No suena nada mal!

De momento, los gráficos parecen un tanto simplones pero, al menos, promete ofrecer acción rápida y frenética.



TENSA ESPERA

LA GBC ANDA UN POCO ESCASA DE JUEGOS DE COCHES DECENTES. ¡ESTAMOS ENTUSIASMADOS!

POTENCIAL DE DISFRUTE

PROTAGONISTAS DE PRIMERA
Marvin el Marciano es el archienemigo del Pato Lucas. ¡Qué cachondo!

A GRANDES RASGOS

- SIETE mundos enormes en los que vivir grandes aventuras.
- 42 NIVELES y pantallas de bonus.
- Cantidad de artilugios marca ACME que recoger, entre los que se incluyen un propulsor, Reclamos Instantáneos para Marcianos y una pistola de rayos.
- UN ELENCO DE PRIMERA con los personajes más famosos de la Warner, como Porky y el malvado Marciano Marvin ataviado con su típico casco de centurión romano.

DUCK DODGERS

¡QUÉ GANSADA! ¡EL PATO LUCAS HACE DE MARIO EN ESTE PLATAFORMAS 3D!

DE: INFOGRAMES	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	JUNIO	

HISTORIA *Duck Dodgers* es uno de los tres juegos de la Warner que aparecerán en N64. Detrás tiene a Paradigm, los desarrolladores de *Pilotwings*

El universo Nintendo está tan repleto de juegos de plataformas que apenas sí hay sitio para uno más. *Super Mario 64, Banjo, DK64, Rocket*... La lista sería interminable.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Así pues, ¿por qué debería interesarnos este saltacornisas con licencia Looney Tunes de Infogrames? Pues, simplemente, porque merece la pena.

Desde luego, los chicos de Paradigm no se han dormido en los laureles a la hora de plasmar al pato Lucas en 3-D. Nos encontramos ante 42 enooooormes niveles (que se suceden a lo largo de siete mundos), en los que el pato más descarado debe moverse como Pedro por su casa. Pero cuidado, que están repletos de enemigos, ítems y, sobre todo, divertidísimos puzzles.

¡ES-PATO-RRANTE!

El juego parece un capítulo de dibujos animados. Marvin el Marciano pretende destruir el mundo y el Pato Lucas, en su afán por amargarle la fiesta, se irá encontrando con un montón de conocidos personajes de los Looney Tunes. Pero lo mejor son los continuos y desternillantes gags (por ejemplo, enormes botones sobre los que se lee NO PULSAR y que tú, evidentemente, debes pulsar) y una gama extensísima de cachivaches marca ACME que te servirán de ayuda. ¡Seguro que será genial!



GRANDES MOMENTOS

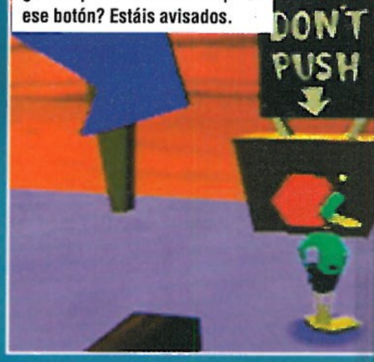
QUÉ PASA: El Pato Lucas disfruta de un nivel especial al estilo de *Quake*. El punto de vista cambia a primera persona y debes enfrentarte a unos huevos gigantes con patas. ¡Menos mal que tienes una pistola de rayos!

¿POR QUÉ ES GUAI? Porque es material de primera.

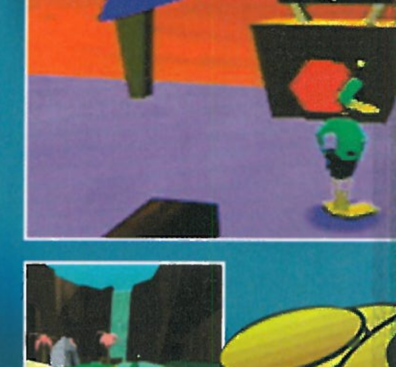




MARAVILLA TÉCNICA
No te pierdas la perfección de este suelo. Ya lo vimos en *JFG*.



¡GAGS A MOGOLLÓN!
¿Quién podría resistirse a pulsar ese botón? Estáis avisados.







IGUAL QUE EN LOS DIBUJOS
Los escenarios de *Duck Dodgers* son un regalo para los ojos.

PATO 64 Ésta es la primera aparición de Lucas en Nintendo 64... ...pero los fans de GB lo conocen de *Negocios Patosos*.



¡ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA!
Cuélgate los propulsores a la espalda y a volar como un patito…

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
Imagina todas esas cosas que te encantan de los plataformas (saltos, puzzles, ítems), pero en el mundo de los dibujos de la Warner. Eso es *Duck Dodgers*

¡CON ESHTA PASHTA PIENSHO COMPRAR TODOSH LOSH CARTUCHOSH DE LASH TIENDASH!

¡PRIMERAS IMÁGENES!

TENSA ESPERA

DUCK DODGERS PODRÍA OFRECER DIVERSIÓN A RAUDALES. TIENE BUENA PINTA, LOS ARTILUGIOS SON UNA CAÑA Y HAY GAGS DE PRIMERA POR TODAS PARTES.

POTENCIAL DE DISFRUTE

BIONIC COMMANDO



DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONBLE: SIN DETERMINAR

Tras afrontar con éxito el mundo de las recreativas y la NES, llega, por fin a la Game Boy, esta serie arcade/*shoot 'em up* de Capcom.

Escoge entre dos personajes y recorre los 12 niveles de *scroll* lateral y vertical valiéndote de tu arma biónica.



TENSA ESPERA

FANTÁSTICO TÍTULO RETRO QUE VUELVE A LA CARGA MEJORADO. NO PODEMOS ESPERAR…

POTENCIAL DE DISFRUTE

CATWOMAN



DE: KEMCO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONBLE: SIN DETERMINAR

¡SÓLO PARA GB COLOR!

Miau! Este plataformas de acción con *scroll* lateral le pone en la piel de la felina heroína a través de nueve niveles por las calles de Gotham City a la búsqueda del cráneo de cristal.

A pesar de contar con más de diez movimientos diferentes a tu disposición, el control parece un poco complicado (por ejemplo, no puedes controlar a la chica mientras está en el aire). Te daremos más detalles próximamente.



TENSA ESPERA

TIENE TODA LA ATMÓSFERA TÉTRICA Y GÓTICA DE GOTHAM CITY, PERO EL CONTROL ES UN POCO COMPLICADO

POTENCIAL DE DISFRUTE



HARVEST MOON 64



DE: NATMUSE | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2 | DISPONIBLE SIN DETERMINAR

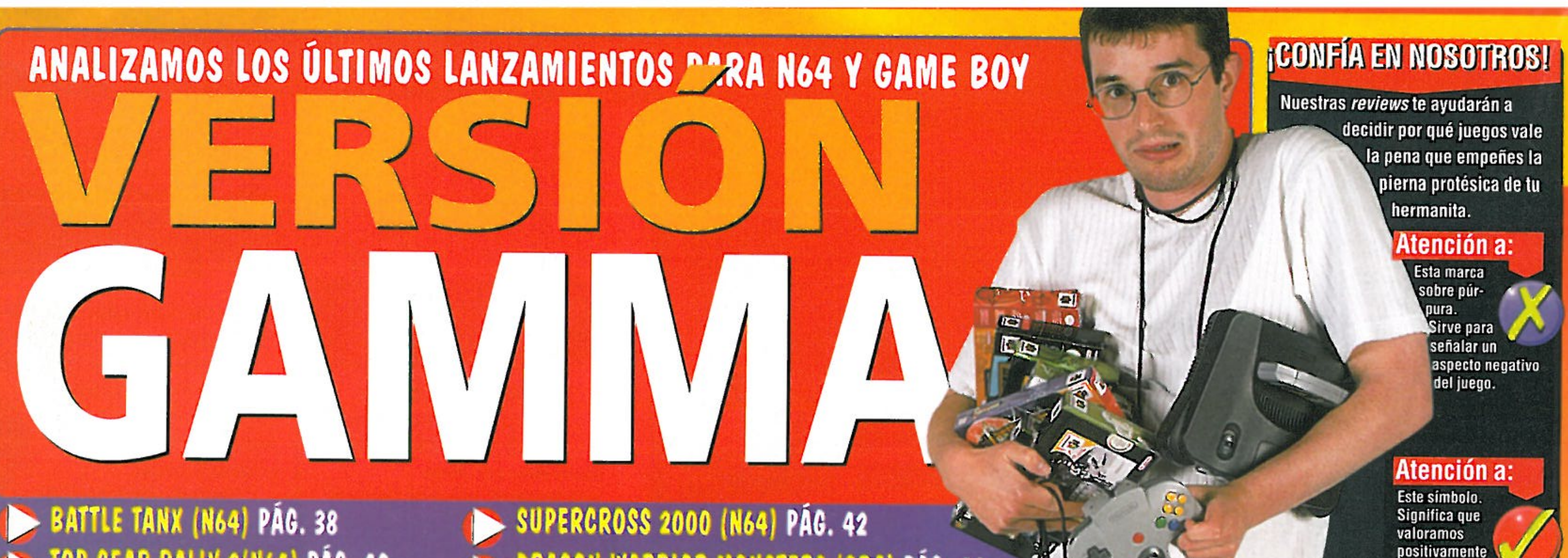
Sabemos que la versión para GB de este simulador de granjero es uno de los juegos de bolsillo más adictivos que hay.

Quizá no te suene muy emocionante eso de hacerte cargo de la arruinada granja de tu abuelo, convertirla en un negocio próspero y casarte, pero supone un refresco ante los saltos y disparos a los que estamos acostumbrados. Aunque lo logres todo tras dos años de juego (en el cartucho), puedes seguir y seguir haciendo nuevas cosas…

TENSA ESPERA

UNA DIGNA Y MEJORADA CONVERSIÓN DE LAS ANTERIORES ENTREGAS PARA SNES Y GAME BOY.

POTENCIAL DE DISFRUTE



ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a: Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.

NUCLEAR STRIKE

Por fin llega a tu N64 este estupendo *shooter* aéreo.



Te has comprado un helicóptero? ¿Lo has cargado con metralletas y misiles? Ahora necesitarás un terrorista que te haga de enemigo... Estás de suerte: el coronel LeMonde ha hecho suyo un misil nuclear y tendrás que intervenir en 20 misiones para salvar al mundo.

Lo primero que tienes que hacer es abrir bien los ojos.

GRÁFICOS NÍTIDOS

¡Qué gráficos! El escenario que contemplas tiene un aspecto impresionante. Hay ríos enormes y aldeas llenas de casas para poner a prueba tus misiles.

No tienes porqué mantener tus ojos fijos en la carretera; el control de altura es automático y va muy bien para no estamparte contra las torres altas. Pero tampoco te emociones, no todo es tan fácil. La cosa se complica (a pesar de las indicaciones que hay en pantalla) cuando tienes que apuntar, y es difícil ver adónde van a parar tus casi invisibles balas.

Las magníficas explosiones que provocas al abatir al enemigo harán que te apliques en tus ataques y, con los tanques armados al máximo, acabarás por sembrar pedacitos de plomo por toda la aldea.

MISIONES CLARAS

Alcanzar al enemigo nunca es un problema. Tu misión se te explica claramente. Tienes un guía que te lleva derecho a la base enemiga y

UN LUJO DE VEHÍCULO

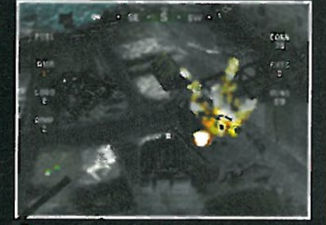
¿Qué ocurre? ¿Tu helicóptero cae en picado? ¿Qué tal si cambias de vehículo y atacas por tierra? ¡Sí!, nuestro querido aerodeslizador ha vuelto armado hasta los dientes.



Tres hurras por el aerodeslizador. Potentísimo.



Es justo lo que necesitas para defender a tus tropas.



Es como si Godzilla hubiera pasado por aquí.

CONTROLES

El juego lleva piloto automático. Limítate a guiar al helicóptero y disparar.

GATILLO Z

Con éste y el botón R, tu nave podrá moverse de un lado a otro y bombardear. Si los presionas a la vez, descargas lo que transportas.



BOTÓN A

Si le das una vez, disparas una bala. Si lo mantienes presionado será una ráfaga lo que saldrá. Los enemigos quedarán como un colador.



BOTÓN B

Si las balas no son suficientemente efectivas, presiona este botón y los malos tendrán misiles para merendar.

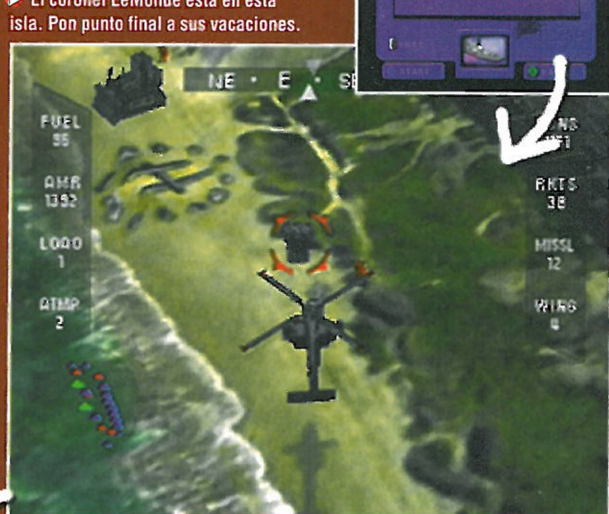


¡Boom! Las explosiones harán que te tiemblen las piernas. Sólo verlas ya vale la pena.

MISIÓN EN CURSO

¡Muy bien soldado! Aquí tienes tus instrucciones paso a paso. A ver si le das una buena lección al coronel en una de las últimas misiones *Nuclear Strike*...

El coronel LeMonde está en esta isla. Pon punto final a sus vacaciones.



Primero acaba con su sistema defensivo. Una buena dosis de metralleta irá bien.



Después, destruye todos los helicópteros. De aquí no se va nadie.



¡Ya está! ¿O no? El coronel nos guardaba una sorpresa acuática.

¡AJÁ! UN CONSEJO Estate atento, pues el mes que viene publicaremos códigos para este juego.



DE	PROEIN	PRECIO	10.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	X
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓





¡ESPERA!

No todo lo que hay en el suelo es para que lo destruyas. Reduce un poco tu velocidad y podrás recoger algo útil. Bajo los escombros, después de uno de tus ataques, encontrarás armas y combustible.





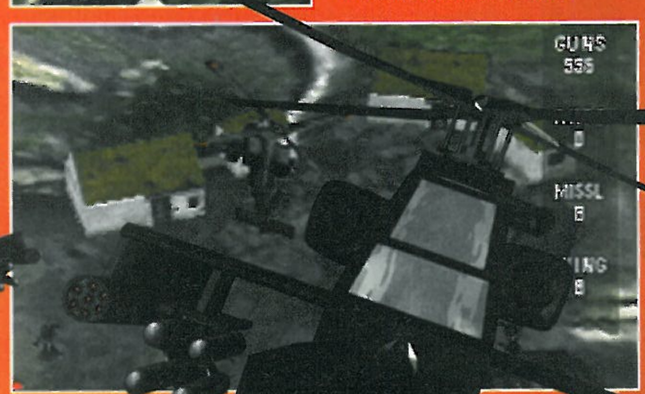
▲ Ataca esa base y encontrarás un suministro de combustible, munición y combustible. Es una oferta única.

◀ Recoger prisioneros de guerra es una manera fácil y rápida de conseguir munición... y habrás hecho la buena obra del día.



¡DEFIÉNDETE!

TODOS ESTÁN CONTRA TI. HASTA LOS EDIFICIOS MÁS INSIGNIFICANTES ESCONDEN ALGÚN MALVADO SOLDADO PARA PROTEGERLOS...



el helicóptero vuela que es una maravilla.
Lástima que no se pueda mantener la velocidad fija al controlar el vehículo con el stick analógico.

¿ES MUY COMPLICADO?

Lo más complicado es permanecer vivo. Los ítems de tu helicóptero no son eternos (es fácil quedarse sin nada) y bajar a recoger cosas con tropas armadas que esperan que te acerques con la peor de sus intenciones, no facilita las cosas.



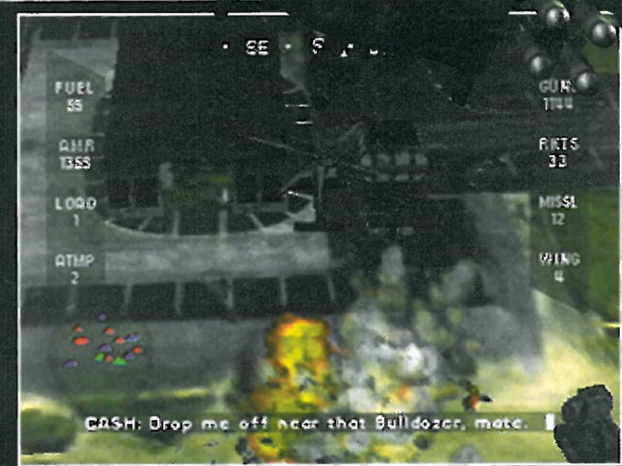
Hay que admitir que este nivel de dificultad se agradece, porque deja buen sabor de boca. Eso sí, a veces puedes cansarte. Pero bueno, con 15 vehículos pilotables y semejante arsenal, *Nuclear Strike* no puede hacerse repetitivo. Genial.

FUEGOS ARTIFICIALES

Un juego con la palabra "Nuclear" en su título, difícilmente podía obviar las explosiones. Y *Nuclear Strike*, claro está, no iba a ser la excepción.

▶ Un misil estratégicamente lanzado y adiós a la casa...

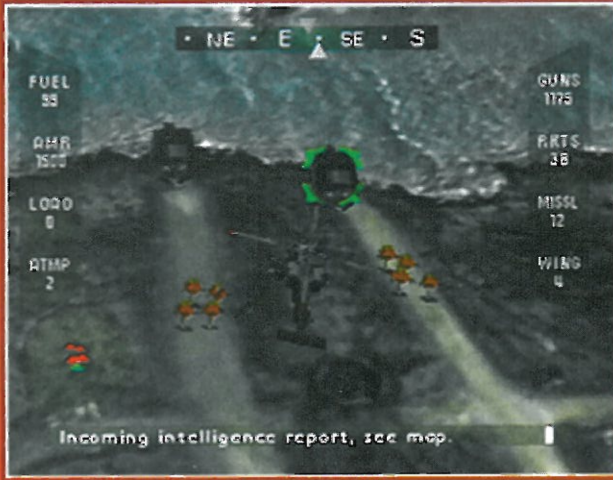




▲ Bienvenidos a este bonito barco. Entreeeeeerghh...

HOMBRECILLOS

Necesitarás una lupa para dar con los soldados que van solos. Si les dejas escapar estás listo, porque irán a por ti.



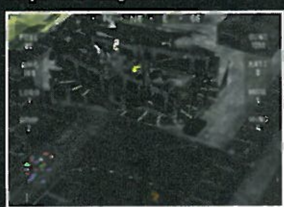
▲ Esos puntitos rojos son los escurridizos soldados.



▲ Dale caña a la metralleta y verás cómo se desvanece todo poco a poco. Con los misiles obtendrás resultados más devastadores.



▲ Esto pinta sospechoso. Mejor te lo cargas...



▲ Mira qué gráficos. Un hangar destrozado.

UN SHOOTER ESPECTACULAR Y VISTOSO CON UNA FÓRMULA INTERESANTE, AUNQUE UN PELÍN GASTADA.

GRÁFICOS Tus ojos alucinarán con estos gráficos de calidad fotográfica.

SONIDO Cierra por un momento los ojos y disfruta de las explosiones y los disparos.

RENDIMIENTO Rápido y, además, es la versión más elegante de la saga Strike en cualquier sistema.

JUGABILIDAD Acabar con las fuerzas enemigas es muy entretenido, al menos las primeras horas...

DIFICULTAD Con falta de munición, blindaje y combustible, tu helicóptero caerá una y otra vez.

DURABILIDAD Los vehículos extra ayudan, pero luego te cansas de disparar, disparar y disparar.

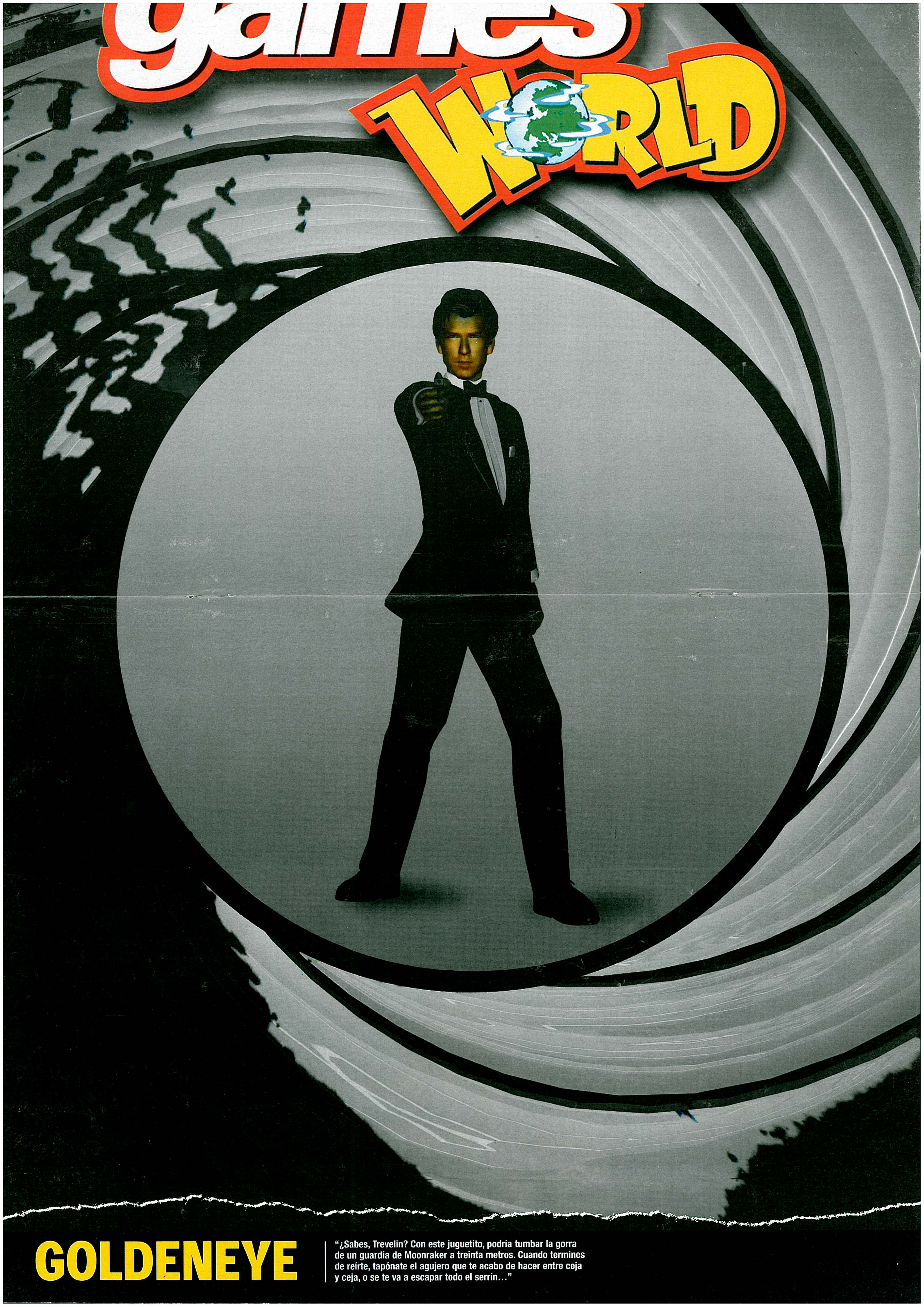


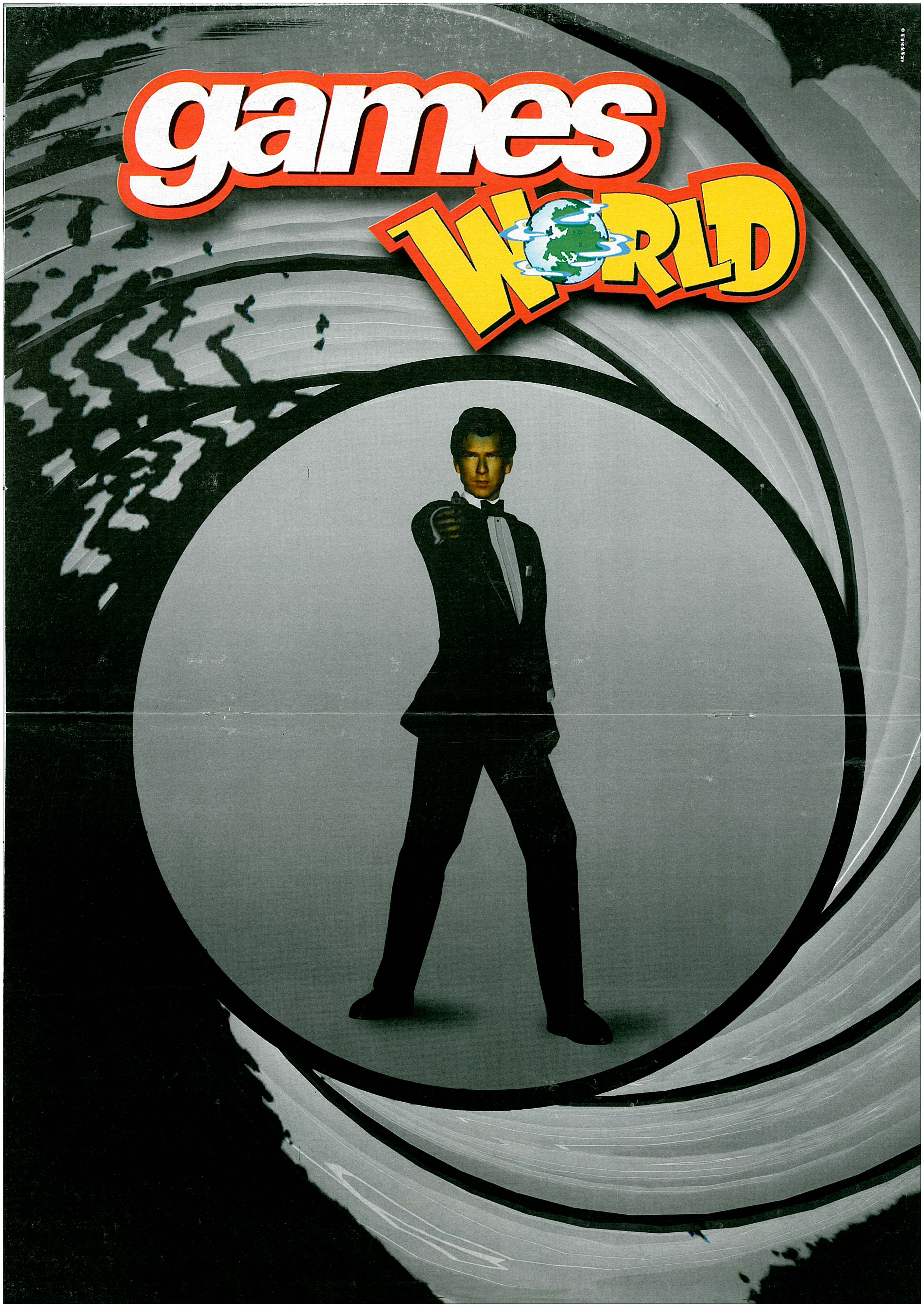
¡AJÁ! UN CONSEJO Ve al menú de opciones, selecciona la opción de códigos e introduce "CPPLM" para volverte invulnerable. ¡Toma ya!

games WORLD

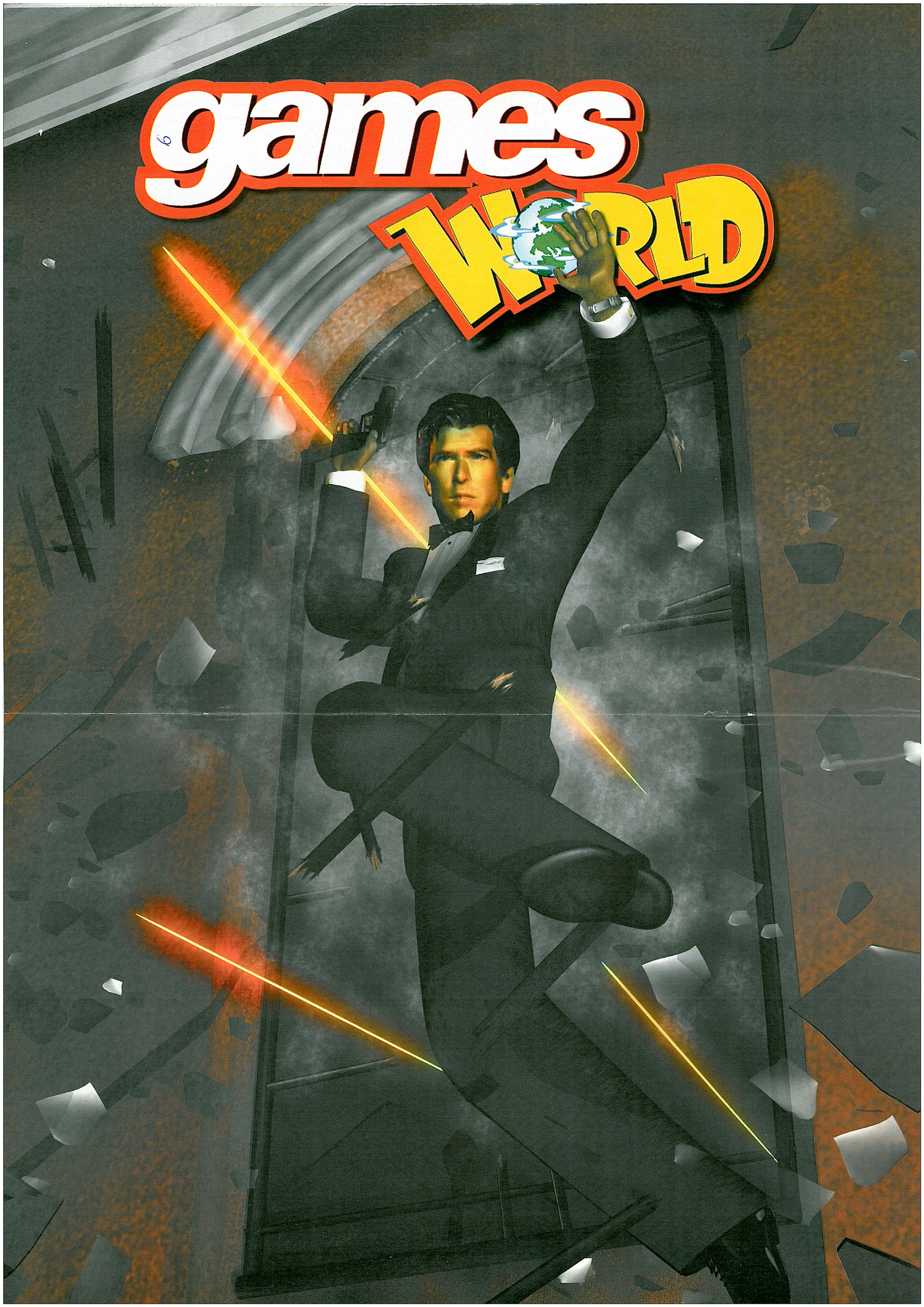
GOLDENEYE

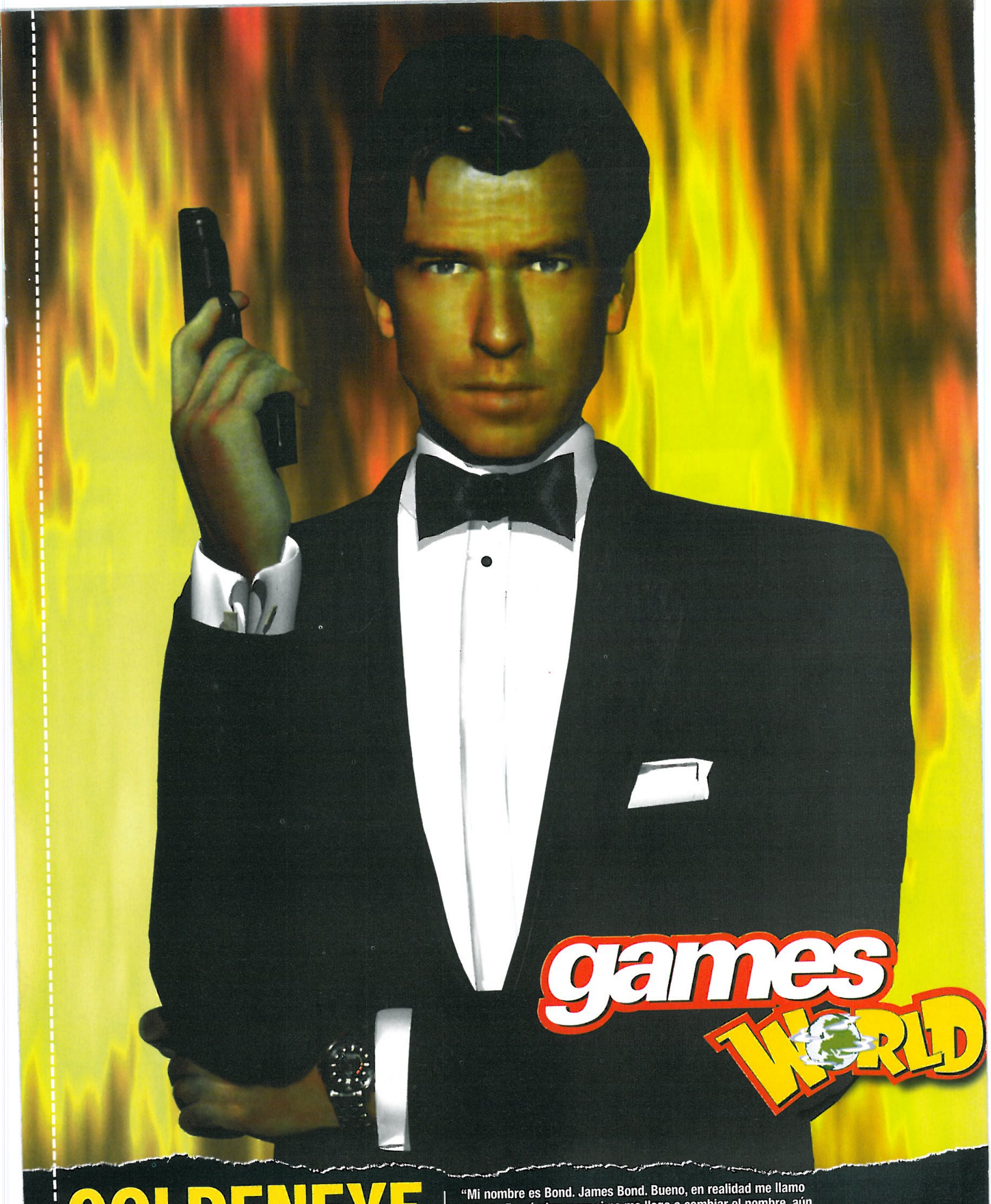
"¡Jonk-joooooooonk! ¿Alguien se apunta a una carrerita en el Modo Batalla de *Mario Kart*? (Je, je. Con este cañón no habrá globito que se me resista)."


games WORLD
GOLDENEYE
"¿Sabes, Trevelin? Con este juguetito, podría tumbar la gorra de un guardia de Moonraker a treinta metros. Cuando termines de reírte, tapónate el agujero que te acabo de hacer entre ceja y ceja, o se te va a escapar todo el serrín…"


games
WORLD
© Nintendo/Rare


games
WORLD
GOLDENEYE
"¡Jo, esta nueva laca es genial! Todo el día esquivando balas y el flequillo como si nada. Lástima que el desodorante me haya abandonado. Tendré que darme una duchita antes de pasar a recoger a Natalya, no sea que me deje por el inspector Gadget."


games
WORLD


games
WORLD
GOLDENEYE
“Mi nombre es Bond. James Bond. Bueno, en realidad me llamo
Aniceto Fernández, pero si no me llego a cambiar el nombre, aún
estaría en mi pueblo, ordeñando a la Ramona.”



SISTEMA N64	
DE VIRGIN /3DO	PRECIO N/D
DISPONIBLE SÍ	JUGADORES 1-4
RUMBLE PAK ✓	MEMORIA EN CARTUCHO ✗
MEMORY PAK ✓	EXPANSION PAK ✗


Tienes dos maneras de ver las cosas: una visión desde atrás y otra desde la escotilla del tanque.


Depende de la tribu que escojas, tendrás unas u otras armas y reforzadores.

Los escenarios son reconstrucciones apocalípticas de algunas ciudades reales.




Los controles son cómodos y prácticos, y facilitan el manejo.


Los gráficos y el modo para un jugador son los aspectos más flojos del juego

CONTROLES

Ya verás como no tardarás en pillarle el truquillo a estos controles.

JOYSTICK

Adelante, atrás, izquierda, derecha... Sí, esto sirve para mover tu tanque.

GATILLO-Z

Hace que las balas, bombas, minas y el resto del arsenal de tu tanque salga disparado.

BOTON A

¡Más disparos! El botón A te permite activar el arma secundaria.

BOTONES C

Escoge la perspectiva que quieres tener para ver mejor tus combates.

CON TANQUES Y A LO LOCO...

Las peleas de tanques que ofrece *Battle Tanx* son de los más destructivamente sofisticadas. Echa un vistazo a la vasta variedad de vehículos de destrucción que ofrece y sabrás a qué nos referimos


GOLIATH: El más rudo de todos. Destruye edificios de dos disparos.


HOVER: El clásico tanque militar usado por el ejército.

BATTLE

¡Todos a sus tanques, la especie humana está en peligro de extinción!

Lo de encontrar novia no es una tarea fácil. Pero se convierte en algo aún más difícil cuando el número de chicas entre las que escoger es tan reducido como el de pedriguís cavernarios en nuestros bosques. Y es todavía más difícil cuando esas pocas chicas están custodiadas por unas pandillas de asesinos montados en tanques. Mejor quedarse soltero...

COMPUESTOS Y SIN CHICAS...

Este argumento tan extraño y apocalíptico es el que nos presenta este divertido juego de combates entre tanques. Escoge el modo para un jugador y ponte en la piel de uno de los muchos hombres que pueblan la tierra y defienden con uñas, dientes y tanques a las pocas féminas de su tribu.

La historia se desarrolla a lo largo de 17 misiones cuyo punto común es la destrucción. Tu misión varía en función de cada nivel, y van desde proteger a un convoy o destruir un punto estratégico del enemigo a,



¡AJÁ! UN CONSEJO
Ten en cuenta la tribu que escoges, pues algunas tienen armas más potentes que otras.



BATTLE COMIC

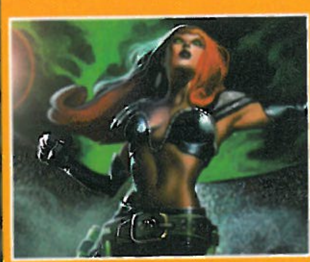
Las escenas que aparecen para ilustrar la historia a medida que avanzas son muy espectaculares. Lástima que el resto de juego no tenga tanta calidad gráfica.



¿No te recuerda a *Akira*, la famosa película manga?

CROMOSOMA X

El detonante de la desaparición de las mujeres y la consecuente guerra es un virus que acaba con el cromosoma X.



Esta es Cassandra, una de las pocas chicas supervivientes.



Las Queen Lords están organizadas para defenderse de los machitos.

CON TANQUES Y A LO LOCO... (CONT.)



M1A1: Su torreta móvil permite seguir al enemigo a medida que se desplaza.



MOTO TANK: El más pequeño y veloz, aunque también el más vulnerable.



RHINO: Es el más sólido. Su tremendo cañón es su punto fuerte.



INFERNO: Su forma circular le da agilidad. Está armado con un lanzallamas.

LIGHT: Su metralleta es muy eficaz contra objetivos de menor tamaño.

TANX

simplemente, acabar con todo lo que se te ponga por delante. Y la verdad es que los desarrolladores se han tomado al pie de la letra esto de destruirlo todo, pues la mayoría de elementos del escenario (edificios, señales, cabinas telefónicas...) se pueden derrocar. Esto, además de ofrecerte momentos de gran diversión, te permitirá conseguir reforzadores que se encuentran ocultos en dichos elementos.

CUANTO MÁS, MEJOR

Lo más destacable del juego es la variedad de opciones que ofrece, especialmente en referencia a los tanques. No sólo cuentas con un montón de vehículos entre los que escoger, sino que su equipamiento es tan completo como el de la selección brasileña.

Las armas son de lo más demoledoras que puedas imaginar: misiles teledirigidos, láser, bombas nucleares... todos los elementos necesarios para que el enemigo al que persigues no tenga otro destino que saltar en pedacitos. El número de reforzadores tampoco se queda corto. Nuestro favorito es el Nuke, una bomba que deja el escenario limpio de edificios.

Pese a todo esto, el modo para un jugador se hace un poco aburrido y repetitivo, además de ser demasiado fácil (aplícate a fondo un par de días y dile adiós).

MEJOR ACOMPAÑADO

En cambio, el multijugador es uno de los mejores y más completo que hemos visto últimamente. Tienes cuatro modos principales de juego: el clásico deathmatch, una versión de "capture de flag" en el que la bandera es una mujer a la que has de llevar a casa para ponerla a salvo, un modo supervivencia y uno de combates más simple. Pero aquí no acaba la cosa, porque puedes hacer tantas variaciones como quieras a estos modos: formar equipos con otros amigos, luchar contra la CPU, cambiar algunas reglas...

En definitiva, un cartucho que ofrece diversión en grupo para rato, pero que no te mantendrá enganchado si lo juegas solo.

"SU MODO MULTIJUGADOR ES UNO DE LOS MEJORES Y MÁS COMPLETO QUE HEMOS VISTO ÚLTIMAMENTE."

UNIDOS POR LA DESTRUCCIÓN

El modo multijugador es lo mejor de este cartucho y lo que te hará volver a él una y otra vez.



Escoge a qué banda quieres pertenecer y establece tu equipo.



Después ponte a pegar tiros en pos de la defensa de las mujeres.

UNA GRAN PROPUESTA DE DESTRUCCIÓN MASIVA PARA COMPARTIR CON OTROS AMIGOS.

GRÁFICOS No son nada especiales, sobre todo debido a la molesta niebla que los acompaña.

SONIDO Los efectos de las explosiones suenan bien, pero la música es mejor olvidarla.

RENDIMIENTO El aumento del número de tanques y explosiones no ralentiza el juego.

JUGABILIDAD Pese a la variedad, se hace repetitivo y un poco monótono.

DIFICULTAD Puedes acabar con el modo para un jugador en una tarde de inspiración.

DURABILIDAD Mientras tengas amigos dispuestos a jugar, todo el tiempo que quieras.



¡AJÁ! UN CONSEJO

Si el control de la torreta del M1A1 se te hace difícil, activa el piloto automático.







Las averías son algo común en TGR2. De todos modos, si no son cosas graves, como neumáticos o partes del motor, podrás aguantar hasta la meta sin problemas.

Las rectas largas ofrecen al conductor de rallies con experiencia la oportunidad de adelantar al coche de enfrente.

TRABAJO EN EQUIPO

Cualquier coche de los que pilotes pertenece a un equipo, así que no corres sólo para ti, ¡corres para un equipo!



Cuando el juego empieza, se te asigna automáticamente un equipo, pero te advertimos que tu primer coche será un modelo bastante básico.

Consigue algún dinerito y podrás añadirle piezas nuevas a tu motor... Eso sí, no te saldrá barato.

LECCIONES PRÁCTICAS

Para progresar rápidamente con tus habilidades, tienes un modo tutoría:



Ésta es la lección más básica: Cómo frenar. ¡No es tan fácil como crees!



Preparado, listo, ¡ya! Ahí vas, mantente en línea recta y métele caña cuando llegues a la rampa.



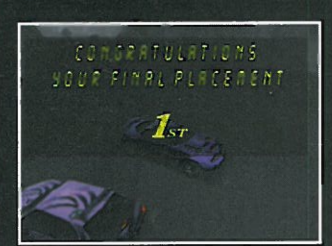
¿Ves el signo de admiración? Te indica que deberías frenar...



Si lo haces bien, conseguirás detenerte a unos pocos metros de los conos. Si no has aprendido la lección, siempre podrás jugar a bolos.

TOP GEAR

Si el ruidillo de los motores cascados te seduce, quizá quieras leer esto...



Por lo que respecta a juegos de rally en la N64, *Top Gear Rally* era *el* juego. Podrás imaginarte cómo nos sentimos de orgullosos por poder decir que *Top Gear Rally 2* es mucho mejor que su predecesor.

Y se nota desde el primer momento en que empiezas a jugar: los coches disponibles se manejan de maravilla. Experimentas un no sé qué maravilloso al lanzarte hacia una curva y dominarla derrapando, siempre bajo control.
Con el mismo método puedes efectuar adelantamientos por la cara... ¡No hay nada como adelantar a otro coche por el interior de una curva!

MANEJO DEL COCHE

Para acostumbrarte al manejo, se te ofrecen lecciones de conducción rally, que son de gran ayuda para empezar.

Una vez domes el coche, vas directo a las carreras. Empiezas en la primera de cinco categorías. Cada una contiene varias pistas. Para acceder a nuevos niveles tendrás que ir acumulando puntos ¿Cómo? Pues consiguiendo buenas clasificaciones en todas las carreras en las que participes.

Lo que también te reportará unas ganancias en metálico que podrás invertir en piezas nuevas para tu coche, más aceleración, mejor manejo, y mayor velocidad.

No obstante, también necesitarás dinero para las reparaciones, porque tu coche sufre averías cuando le das mucha caña en terrenos complicados. Como detalle no está mal, pero a veces te pone de los nervios, sobre todo si el motor empieza a fallar al principio de la carrera. Pero obviando este pequeño contratiempo, que no te quepa duda que estás ante uno de los mejores juegos de carreras.



CURVAS

¡Son de lo más divertido!
Aquí tienes un par de nuestras curvas favoritas.



Un poco de practica con 100 Waters Classic y te acostumbrarás.



Y Eagle Heights te ofrece pistas de montaña muy sinuosas.

¡AJÁ! UN CONSEJO

No pierdas el tiempo intentando adelantar en las carreteras estrechas; si golpeas la parte trasera del coche que tienes delante, perderás velocidad.



¡A LA CUNETA!

En *TGR2* es muy fácil dejar el coche hecho polvo. Choca y saltarás en pedacitos.



Si te das un buen golpe por detrás contra un muro o una montaña como ésta, tendrás que llegar a la meta renqueando.

Si pasas por encima de los raíles a toda velocidad, te dejarás los neumáticos en el intento.

Por suerte, puedes cambiar de neumáticos a mitad de carrera.





¿TODO TERRENO?

Con *TGR2* patinarás sobre hielo, devorarás asfalto y chapotearás por terrenos pantanosos...

Lo peor es la nieve, porque necesitas neumáticos especiales.





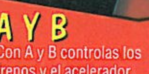


RALLY 2



CONTROLES

Si ya tienes cierta familiaridad con los juegos de carreras, aquí vas a encontrarte con alguna sorpresita...



A Y B

Con A y B controlas los frenos y el acelerador.



JOYSTICK



Dirección de las cuatro ruedas. La sensibilidad de la dirección puede alterarse.

BOTONES C

C-derecha y C-arriba cambian la visión de tu coche. La visión de cabina es algo complicada.



MOTORES QUE RUGEN, DERRAPES... UN BUEN SIMULADOR DE RALLIES. ¡HAZTE CON ÉL!

GRÁFICOS Algo borrosos, la vieja marca de la casa. Pero las pistas son muy variadas.

SONIDO Muy impactante. Los choques están muy bien y cada coche suena diferente. Muy bueno.

RENDIMIENTO No fuerza la capacidad de tu prodigiosa máquina, pero es fabuloso.

JUGABILIDAD Muy ingenioso. Lo de que los coches sufran tantos golpes está bien, pero a veces cansa.

DIFICULTAD Tardarás siglos en llegar a la máxima categoría, que de fácil no tiene nada.

DURABILIDAD Va a durarte, seguro. Hay muchas pistas y muchos modos de juego.



PUNTUACIÓN 87%



UN CONSEJO ¿Se te sobrecalienta el motor turbo en las carreras largas? Prueba a instalar un buen radiador y un refrigerador.



SISTEMA	DE	EA	PRECIO	9.990 Ptas.
N64	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2
	RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	X
	MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓

POR LOS AIRES

Tienes más de nueve piruetas diferentes a tu disposición, las cuales se realizan con giros y movimientos del stick acompañados de combinaciones del botón C-abajo.

▶ La pirueta Big Air te dará un montón de puntos al instante. Gusta a los jueces.

▼ Los movimientos más difíciles, como éste, requerirán de tu tiempo y entrenamiento.









▲ Una de las piruetas más fáciles. Podrás fardar de ella al principio.

SUPERCROSS 2000

Haz un sitio en tu garaje a este fantástico juego de motos.

EA ha conseguido superar con buena nota la presión que suponía ser el primero en presentar un juego de motos para N64.

¡MOTOS EN TU N64!

La propuesta consiste en un simulador de carreras espectaculares que explota al máximo (con la ayuda del Expansion Pak) las capacidades gráficas de la N64. Como en otras entregas de EA, ésta cuenta con la presencia de corredores profesionales reales (25) con sus respectivas motos, y el título abunda en la oferta de modos: carrera rápida, carrera individual, sesión y entrenamiento, además de un modo a pantalla partida para dos jugadores.

MUCHA PRECISIÓN

El sistema de control pretende ser lo más fiel posible al real, por lo que necesitarás tener un buen conocimiento de las 16 pistas para saber cuándo frenar y acelerar, en qué curvas apretar… Aquí no vale eso de pisar a fondo y ya está, pues te pasarás más tiempo levantándote del suelo que subido en la moto.



CONDUCCIÓN TEMERARIA

Hasta que no te adaptes al 100% al control despotricarás contra el juego sin parar, pero cuando te acostumbres, verás que detrás hay un título con buen aspecto y suficientemente entretenido como para dedicarle tiempo.



¡HAZ TRAMPAS!

Hay algunos trucos que puedes poner en práctica para asegurarte las victorias…



▲ Tira hacia atrás del control a la vez que aceleras para aumentar tu velocidad.



▲ Adelantar por el interior puede ser arriesgado, pero podrás empujarlos contra las barreras.



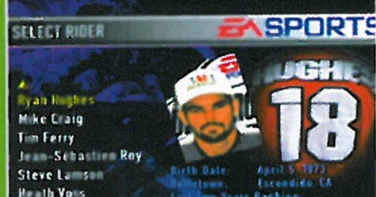
▲ Si al caer inclinas la moto te será más fácil tomar la curva. Muy útil si va seguida de un salto.

¡AMOS DE LA PISTA!

Todos son corredores reales de Supercross, así que conocen mejor que nadie lo que es correr en estas motos…

▶ Mike Craig, famoso en EE.UU., su país, prefiere las motos de 250cc.

▼ Sin embargo, Ryan Hughes se decanta más por las cilindradas de 125cc.





▶ A Jimmy Button le da igual la cilindrada con tal de subirse a una moto.

UN BUEN JUEGO DE CARRERAS SALVAJE CON UN SISTEMA DE CONTROL DEMASIADO REALISTA. EN TODO CASO, INTERESANTE.

GRÁFICOS Con todo lujo de detalles y animaciones excelentes, especialmente en el modo de Alta Resolución.

SONIDO Todas las motos suenan igual y el comentarista se hace un poco pesado.

RENDIMIENTO Mantiene la velocidad requerida en todo momento. Las repeticiones son espectaculares.

JUGABILIDAD Se te hará difícil controlar las motos, pues requiere mucha precisión.

DIFICULTAD Tú mismo decides qué nivel de dificultad quieres en el menú de opciones.

DURABILIDAD Disfrutarás recorriendo una y otra vez las 16 pistas, solo o acompañado en el multijugador.

PUNTUACIÓN 80%

¡AJÁ! UN CONSEJO Después de un salto, intenta girar tu moto para uno de los dos lados, pues al aterrizar te será más fácil mantener el control.

N64 | DE: INFOGRAMES | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Qué verde era mi campo de golf...

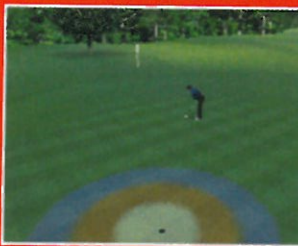
Éste nuevo simulador de Infogrames supone un refresco dentro de los juegos de golf para N64.

La principal (y manifiesta) diferencia entre esta nueva opción golfista y el fabuloso *Mario Golf*, es que la oferta de Infogrames se apoya en jugadores reales en vez de personajes de ficción.

SERIA PROPUESTA

Aunque la poca calidad de los gráficos te pueda hacer pensar que el juego no está muy bien, su jugabilidad es fantástica. Está lleno de detalles y es un fiel simulador que incluye todas las opciones con las que podrías contar en la realidad.

Quizá Mario y Cía. son más divertidos, pero *PGA* se acerca al golf desde otra perspectiva más profesional y seria. Ahora, la decisión es tuya.



A VISTA DE PÁJARO

Cuentas con una gran variedad de cámaras flotantes muy prácticas que te serán de gran utilidad para echar un vistazo al terreno antes de preparar tus golpes.





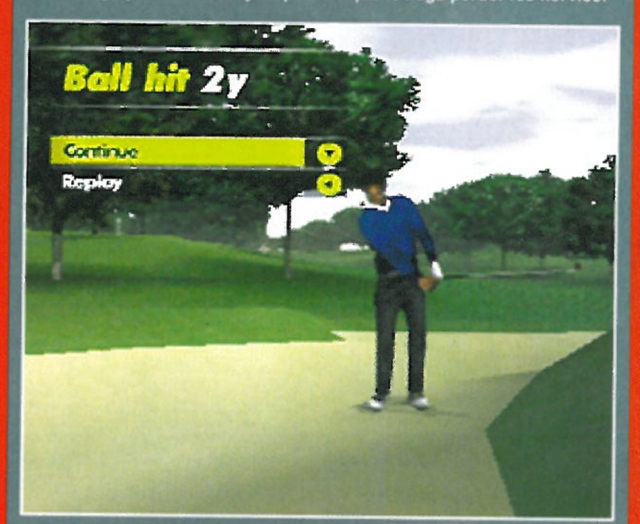


▲ ¡No es posible! Parece Clint Eastwood convertido en golfista.

PGA EUROPEAN TOUR

¡SAL DE AHÍ!

Hagas lo que hagas, evita caer en un búnker. Te costará montones de golpes salir de él y es posible que te haga perder los nervios.



GRÁFICOS Es el aspecto más flojo del juego.

JUGABILIDAD Ofrece un montón de opciones.

DURABILIDAD Tienes muchos motivos para volver.

PUNTUACIÓN 75%



N64 | DE: 3DO | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-4







ARMY MEN

Los soldados de juguete abandonan sus cajas y se disponen a invadir tu N64.



▲ Leche, cereales y soldaditos: el desayuno de los valientes.

Cuando el mes pasado te presentábamos este cartucho, teníamos muchas esperanzas puestas en él. Ahora ya lo hemos revisado, y el resultado nos ha decepcionado.

PODRÍA HABER SIDO BUENO...

La idea que hay tras *Army Men* es genial: toma el control de un héroe de plástico en miniatura y cumple tus misiones a lo largo de escenarios a escala humana, haciendo pedazos a tus enemigos de color amarillo. Con una mochila de combate repleta de suculentas armas, niveles inmensos y variados y misiones al más puro estilo *GoldenEye*, este título prometía ser una de las apuestas más fuertes del año.

...PERO NO LO ES

El cartucho pierde mucho de la idea inicial. La cámara no logra ponerse de acuerdo contigo para seguirte en tu camino, de forma que te pierdes a menudo, y los controles no son los más indicados para un juego de este tipo. Lo cierto es que no le vendría nada mal tomar prestada la cámara y el control de juegos como *Jet Force Gemini*, especialmente cuando te enfrentas a enemigos más grandes, como los tanques.

No está mal. Cuenta con elementos que aportan mucha frescura y entretenimiento, pero el resultado se queda a medias. Podría haber estado mejor.

ARMY MEN

AL PIE DEL CAÑÓN

Montones de tus soldados de color verde están desperdigados por cada nivel. Y tú, como su sargento, deberás protegerlos.



▲ Si no eres rápido con el gatillo, ese soldado azul te hará morder el polvo.



▲ La primera misión: rescata a tu compañero del puente antes que el enemigo.



▲ Parece que has llegado demasiado tarde. Más suerte la próxima vez.

GRÁFICOS Apagados y neblinosos. Nada especial.

JUGABILIDAD Básico, pero entretenido.

DURABILIDAD El multijugador te enganchará.

PUNTUACIÓN 56%



¡AJÁ! UN CONSEJO — **Army Men: Permanece pegado a los tanques. Tardan mucho en girar la torreta, lo que te dará tiempo suficiente para acabar con ellos.**

SITEMA	DE	PROEIN/EIDOS	PRECIO	5.990 PTAS.
GBC	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2



Estas capturas pertenecen a un cartucho importado. Tú podrás jugarlo con los textos en castellano.

Estas chicas custodian la Arena de batalla. Paga para entrar.

Splat...
Poop hit TERRY.

Aquí no se ve, pero hay un dragón encima de Terry. ¡Cuidado!





¿TIENEN CHICLES DE MEDIO KILO?

DRAGON WARRIO



... ¡Y ELLOS SE JUNTAN!

Puedes emparejar monstruos para crear otros nuevos. Felicidades, señor Terry, es un bebé pre.. pre… precioso...



En la Cámara de los Huevos, une a estos monstruos en santo matrimonio.


Tras el enlace, engendran un huevo y vuelven a la vida salvaje.




Muy pronto, nace un Skydragon. ¡Milagros de la naturaleza!

¿Otro juego de lucha entre monstruos para GBC? ¿Y a todo color? ¿Dónde vas, Pikachu? ¡No huyas, cobarde!

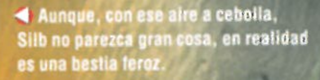
Todos sabemos que *Pokémon* es uno de los mejores juegos nunca habidos en *cualquier* plataforma. Su impacto ha sido tal, que incluso lo han llevado al cine con gran éxito. Y mientras Ash se va de picos pardos con las estrellas de Hollywood, Terry salva a su hermanita.

¡250 MONSTRUOS!

En efecto, *Dragon Warrior Monsters* te mete en la piel de Terry, cuya misión es rescatar a su hermana, a quien ha raptado el despiadado monstruo Waloobow. En el camino, te encontrarás nada menos que 250 monstruos para recoger y entrenar.

Al igual que en *Pokémon*, los monstruos pueden capturarse en su estado salvaje. Sin embargo, más sugestivo todavía es que ¡puedes criarlos tú mismo! Si seleccionas un macho y una hembra y los juntas, concebirán un huevo. Con el tiempo, éste eclosionará, emergiendo un monstruo distinto que posee las habilidades de sus progenitores. Por lo tanto, si los crías y los intercambias con los de tus amigos, obtendrás una cantidad infinita de monstruos. ¿No se te acelera el pulso de sólo pensarlo?




Con un poco de suerte, encontrarás la cámara del tesoro, donde te aguardan un sinfín de valiosos objetos.

Aunque, con ese aire a cebolla, Silb no parezca gran cosa, en realidad es una bestia feroz.

¡OBJETOS DE DESEO!

Hay montones de ítems muy útiles para tu misión. Muchos se encuentran esparcidos por las mazmorras.

ITEM / USE / DEL — ITEM: WarpWing, BeefJerky, MapHerb, BeefJerky, Herb — G 110
Warps back to castle instantly

¡Un Warpwing! Te teletransportará a la Cámara Real cuando las cosas pinten feas en una mazmorra.


La hierba restaura 30-40 puntos de salud. Imprescindible en combates prolongados contra enemigos



Tus monstruos adoran la Beef Jerky (cecina de buey). Los vuelve más fieles y dóciles contigo.


Los propietarios de esta tienda te guardarán los ítems que no puedas cargar contigo. ¡Gracias!

¡AJÁ! UN CONSEJO Cada ítem que encuentres se puede vender por un precio decente en el bazar, así que no dejes escapar ni uno.

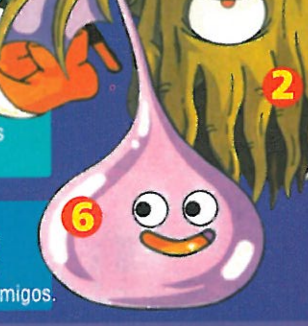

games WORLD
CONTROLES
Te enseñamos a poner a Terry en cintura.
D-PAD
Para mover a Terry por los escenarios y seleccionar opciones en los menús.
BOTÓN A
Cuando no estés peleando, activará el menú de opciones de tu monstruoso equipo.
START
Para alternar la visualización de sendos indicadores de salud y de experiencia del equipo.
¡MIRAD A ESE LECTOR! ¡LLEVA LA BRAGUETA ABIERTA!
OR MONSTERS:
TERRY'S WONDERLAND
¡EN MIS HORAS LIBRES HAGO DE PAPÁ PITUFO!
¡AJÁ! UN CONSEJO
Entra de nuevo en áreas ya completadas para que tus monstruos adquieran experiencia sin correr riesgos.

REVIEWS

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

CUARDERÍA INFERNAL

¡Bienvenido a la Granja de Monstruos de Pulio! Confíale tus criaturas mientras te vas de aventura. Incluso puede que los adiestre un poco...



1 BEAN MAN
Este vegetal de aspecto inofensivo recorre largas distancias, esparciendo sus simientes.

2 WINGTREE
Este monstruo tipo planta flota grácilmente gracias al gas que almacena en su cuerpo.

3 AMBERWEED
La savia que segrega este monstruo se endurece, creando un escudo muy protector.

4 DIGSTER
Se lo encuentra en áreas rocosas y cuevas. Otra pieza de mucho cuidado..

5 RAINHAWK
Esta magnífica bestia cae en picado, usando sus poderosas y afiladas garras.

6 TREESLIME
Aunque de cuerpo blando y endeble, esta criatura supura un veneno que incapacita a sus enemigos.

QUIEN A BUEN ÁRBOL SE ARRIMA

Todo el juego transcurre en un árbol gigante, rebosante de rincones para explorar...



En el Bazar hay tenderetes donde puedes comprar y vender ítems.



El Rey bendice tu conversión a entrenador de monstruos.



En la Arena de batalla, lanzas tus monstruos contra los de otros.

¡RIVALES!

Éstas son las diferencias entre *Pokémon* y *Dragon Warrior Monsters*...





¿ALGÚN PROBLEMA?

No obstante, pese a semejante potencial, *DWM* es poco variado. Para adiestrar a tus monstruos, tendrás que recorrer las mazmorras (o Mundos Místicos) y luchar contra las bestias que pululan por ahí, u ocasionalmente contra un entrenador rival. El problema estriba en que las mazmorras son todas iguales. El trazado cambia, pero los fondos nunca varían realmente, y al cabo de un rato, llegas a aburrirte un poco de la monotonía de los gráficos.

Aun así, es un juego estupendo y que merece la pena jugar. Si te has hecho con todos los Pokémon y estás ansioso por cazar monstruos, no tardes en acoplar un cartucho de *Dragon Warrior Monsters* a tu GBC.



Watabou:Right on! TERRY!

¡EL CLUB DE LA LUCHA!

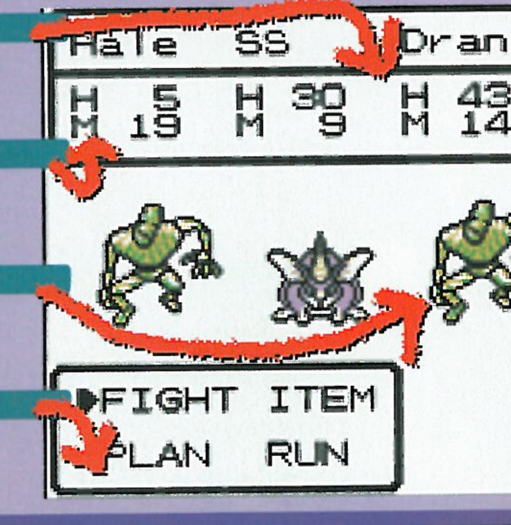
En *Dragon Warrior Monsters* hay opciones e información a punta pala. ¿Quieres dar un salvaje mordisco o arrojar una bola de fuego? He aquí cuanto debes saber para hacer picadillo a tu rival.

PUNTOS DE DAÑO
La "H" significa "daño infligido". Lógicamente, cuando marca cero, el monstruo en cuestión estira la pata.

PUNTOS MÁGICOS
Los valores "M" indican los Puntos Mágicos de tu equipo. Cada habilidad especial cuesta un determinado número de puntos, así que úsalas con sensatez.

OPONENTES
Pues eso, tus enemigos. Cada tipo de monstruo es vulnerable a ciertos ataques, y puedes enfrentarte hasta con tres al mismo tiempo.

MENÚ
Éste es tu menú de planificación. Aquí puedes decidir cómo atacarán tus monstruos, y qué habilidades especiales usarán en combate.



UNA EXPERIENCIA MONSTRUOSA. NO SUPERA A POKéMON, PERO MERECE LA PENA.

GRÁFICOS Básicos, pero de bonitos colores. Los monstruos, en general, se ven estupendos.

SONIDO Por encima de la media. Tiene unas cuantas melodías bastante pegadizas.

RENDIMIENTO Está lejos de explotar todas las posibilidades de la Game Boy Color.

JUGABILIDAD Los combates son fabulosos, pero se echa en falta un poco más de variedad.

DIFICULTAD Tus monstruos deberán entran en combate regularmente para mantenerse en forma.

DURABILIDAD En principio, si no dejas de fabricar monstruos, tienes juego para siempre...



¡AJÁ! UN CONSEJO — Habla con quienquiera que te cruces. Nunca se sabe cuándo te van a confiar una pista.

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

MARBLE MADNESS

MARBLE MADNESS

La diversión llega a la GBC con estas canicas resbaladizas...



¡CUIDADO!

¡El enemigo siempre está al acecho! Ten cuidado con la canica negra y con "la cosa" verde.



¡Socorrooo! ¡ La versión canica de Darth Vader!



Ese moco verde que hay ahí es uno de los problemas que debes evitar.

Los chicos de Midway son responsables de varias conversiones para Game Boy de algunos de los mejores clásicos arcade, entre los que destacan *Moon Patrol/Spy Hunter*.

Con este currículum, esperábamos que *Marble Madness* fuera algo de primerísima calidad. Sin embargo, aunque el juego arcade original fue uno de los mejores títulos en los años 80, esta versión no acaba de cuajar. La forma en la que se mueve la bola no es realista, hay algunos parones y circular con el D-pad por los caminos en diagonal es más que difícil. ¡Qué pena!

¡La línea de meta! Por fin... Cuesta mucho alcanzarlas sin frustrarse.

GRÁFICOS Cuidados, pero a veces muy desiguales.

JUGABILIDAD Pierde emoción respecto al original.

DURABILIDAD No es para pasarse meses jugando.

PUNTUACIÓN 67%

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

NEGOCIOS PATOSOS

PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS

Un nuevo juego de patoformas...

Sí, señor. Se trata de otro juego de plataformas de los Looney Tunes, pero esta vez tienes la ocasión de jugar como un pato con carácter: El Pato Lucas.

Al pato Lucas le gusta colocar explosivos en medio de la naturaleza más salvaje y peligrosa; y cuando todo explota no te queda más remedio que comerte lo que queda para conseguir más tiempo y poder completar los recorridos... que son complicadillos, no nos engañemos.

Hay mucha variedad y hace falta mucha habilidad para aprender a colocar la dinamita y aprovechar sus efectos al máximo. ¡Genial!

¡Y qué decir de la animación! ¡Te vas a quedar con la boca abierta, es igual que en los dibujos animados!





Aunque aquí no se nota, la animación de Lucas es de primera.



Enemigos nunca le faltan a este pato.

NO SEAS PATOSO

Mira bien por donde vas, el peligro acecha por doquier.



Cuando no son osos, son plantas con pinchos o conejos venenosos...

GRÁFICOS Los personajes, y sobre todo Lucas, son geniales.

JUGABILIDAD El recurso de la dinamita está muy bien.

DURABILIDAD Querrás jugar una y otra vez.

PUNTUACIÓN 86%

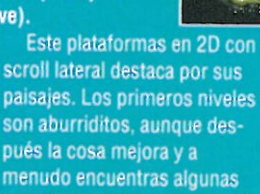
GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

SPEEDY GONZALES

SPEEDY GONZALES

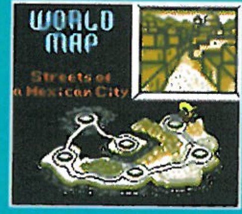
Ándale, ándale, arriba, arriba...





El pintoresco roedor te mostrará paisajes muy bien hechos.

El ratón más rápido del mundo llega a toda pastilla a tu Game Boy en lo que podríamos llamar una reconversión de Sonic (por lo rápido que se mueve).



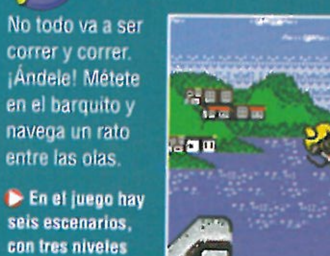
Este plataformas en 2D con scroll lateral destaca por sus paisajes. Los primeros niveles son aburriditos, aunque después la cosa mejora y a menudo encuentras algunas plataformas sobre las que saltar, con un puñado de flechas turbo que te darán velocidad.

El personaje está lleno de carisma y hace algunas aportaciones interesantes que dan más vida al cartucho. Está dirigido a los jugadores primerizos, poco avezados en el mundo de los plataformas.

RATÓN MARINERO

No todo va a ser correr y correr. ¡Ándele! Métete en el barquito y navega un rato entre las olas.

En el juego hay seis escenarios, con tres niveles cada uno.





GRÁFICOS Tienen muy buena pinta. Bonito y colorido.

JUGABILIDAD Quizá es demasiado básico.

DURABILIDAD Si eres un experto te durará poco.



PUNTUACIÓN 64%

¡AJÁ! UN CONSEJO Pato Lucas: Sujeta tu dinamita durante unos segundos antes de lanzarla y obtendrás una explosión instantánea.





En el modo para varios jugadores pueden competir hasta cuatro matarratas en potencia. No obstante, más que liquidar roedores, lo que importa es sobrevivir...



Algunas estancias son tan pequeñas, que las redes de unos y otros acaban enredándose.



Al igual que en *Bomberman*, el ganador es el último que quede vivo.



Por aquí hay muchos ratones... Eso quiere decir que uno de los gatos ha fenecido.

Cuidado con el cortacésped. Si te pillan las cuchillas, acabarás siendo gato a rodajitas.

¡OYE, MININO, ZI VEZ ALGUNA RATA PERDIDA POR LA REVIZTA, NO DUDEZ EN LLAMARME!

RAT ATTACK

Las ratas han salido de sus cloacas y están dispuestas a comerse el queso de tu nevera... ¿Qué haces subido a la silla?

El odio que los gatos sienten hacia los roedores se remonta a tiempos inmemoriales, mucho antes de que Jerry atizara a Tom un sartenazo en plena cara en alguna de sus aventuras. Y los humanos no deberíamos ser menos, pues hay una plaga de ratas mutantes que pretende hacerse con el control del mundo. ¡Los mininos resuelvepuzzles son nuestra única salvación!

¿PUZZLES Y PLATAFORMAS?

Rat Attack es un plataformas en 3-D y un puzzle al mismo tiempo. Cada nivel es una estancia repleta de ítems y roedores hambrientos. Tu objetivo consiste en capturar y acabar con las ratas antes de que destrocen la habitación. Para ayudarte, cuentas con un botón destructor especial y una red cuadrada que puedes arrastrar por el suelo.

La idea es buena, pero en la práctica no funciona. Muchos niveles son demasiado pequeños, el manejo de la red es dificultoso y las ratas son tan rápidas que se pasan. Si te dan un golpe, todas las ratas que hayas capturado escaparán, y la consecuencia final será tu propia muerte.

EL GRAN PROBLEMA...

Rat Attack pretende ser un juego arcade de la vieja escuela con gráficos mejorados, pero al final resulta tan repetitivo y frustrante que no logra su objetivo.



Recoge el reforzador iluminado y podrás desplazarte a la velocidad del rayo.



¡CUIDADO CON EL MUTANTE!

No dejes que las temibles ratas blancas lleguen a las plataformas especiales que hay en el suelo, ya que se transformarán en roedores mutantes. En las capturas, los hemos señalado con un círculo...



Parece inofensiva, pero no dejes que la blancura de su pelaje te lleve al huerto. Es una arpía...



¡Santo Felino! Se ha transformado en un gigantesco roedor marrón devorador de gatos. ¡Acaba con él cuanto antes!

CONTROLES

Son sencillos, pero con los controles de Rat Attack te harás un lío cada dos por tres.

BOTÓN A

Desenfunda tu Erradicador, una especie de red cuadrada que se extiende por el suelo y sirve para cazar roedores.

BOTÓN B



¡Salto! En ocasiones debes saltar al vacío sin saber lo que te espera, pero va de perlas para esquivar a ciertas criaturas indeseables...

PRESENTAMOS AL CAZA-RATAS...

Si tocas una rata, tu gato perecerá. El truco consiste en salir por patas al tiempo que extiendes la red electroestática a tu paso. Como sigue...



Llega el momento de aprender a utilizar el Erradicador para cazar ratas.



Mantén pulsado B para arrastrar la red caza-roedores al avanzar.



¿La has cazado? Pues vuelve a la plataforma destructora e incinérala.



Si recoges varias ratas de una vez recibirás reforzadores como premio.

POR FIN PODRÁS ENTENDER CÓMO SE SIENTE SILVESTRE CADA VEZ QUE SE ENCUENTRA CON PIOLÍN. INTERESANTE, PERO UN POCO ABURRIDO.

GRÁFICOS Vistosos, aunque los objetos se interponen en tu camino, y el enfoque distante dificulta apuntar.

SONIDO Música acelerada e irritante. No acompaña para nada cuando una pandilla de alcantarilleras bigotudas decide liquidarte.

RENDIMIENTO Cuando suceden muchas cosas en pantalla, es más confuso que un mitin de Jesús Gil.

JUGABILIDAD Los puzzles no ofrecen aliciente y la acción en 3-D es muy pobre.

DIFICULTAD Al principio es fácil, pero al cabo de un rato las ratas se transforman en Speedy Gonzales.

DURABILIDAD El modo multijugador ayuda, pero la acción básica no es lo bastante adictiva a largo plazo.



¡AJÁ! UN CONSEJO Si cazas a varias ratas a la vez, la cosa se hace más fácil: a ver si eres capaz de pillar a tres a un tiempo.

GBC | DE: ACTIVISION/PROEIN | PRECIO: 6.290 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

TARZAN



¿Alguien ha visto una banana?

Tarzan, o cómo recolectar bananas sin parar, es un plataformas con estupendos gráficos y animaciones de lo más punteras.

Además, el cartucho incluye una original versión del "escondite" para dos jugadores que lo diferencia del resto de plataformas, y hace un buen uso de la GB Printer.

▲ Puedes crear imágenes y, después, imprimirlas. ¡Genial!

◄ Recolecta bananas a lo largo de 23 niveles.

PUNTUACIÓN 83%

GBC | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

EL DEMONIO DE TAZMANIA: EL TORNADO DEVORADOR

Una aventura que lo devora todo

Reconocemos que no es tan largo como *Zelda DX*, pero aquí tienes suficiente variedad para mantenerte enganchado un buen tiempo.

Desafortunadamente, los difíciles saltos harán que te caigas bastante a menudo. Son momentos un poco frustrantes que hacen perder magia al cartucho. Aun así, el conjunto es una fantástica aventura.

Hay montones de cosas que explorar...

PUNTUACIÓN 72%

GBC | DE: KONAMI | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Corre, corre, que te pillo.

Éste es uno de aquellos juegos de deportes en los que has de pulsar rápida y repetidamente los botones A y B.

Lo mejor es que es tanto un RPG como un juego de deporte (escoge el modo historia y tendrás que entrenar a un atleta y llevarlo a lo más alto del podio). Interesante y muy divertido.

Nuestro saltador de pértiga prueba suerte con los 4 metros.

¡Menudo sprint final está pegando el jugador 1!

PUNTUACIÓN 81%

DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

KONAMI WINTER GAMES

Lo mejor de los deportes de invierno sin tener que pasar frío.

Parece ser que Konami apuesta fuerte por los deportes para tu Game Boy.

KWG es un simulador de deportes invernales en el que has de machacar los botones de tu consola. Ofrece ocho competiciones diferentes entre las que escoger. Otro entretenido y atractivo título de deportes de Konami. Esta vez, sobre hielo y nieve.



¡Aaaaargh! Después del salto, directos al suelo.

Éste es el bob-sled, una carrera de tubos por el hielo.

PUNTUACIÓN 80%

ASÍ QUE MI CABEZA PARECE UN MICRÓFONO, ¿EH? PUES PREPÁRATE A PROBAR MI PUÑO...

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

READY 2 RUMBLE

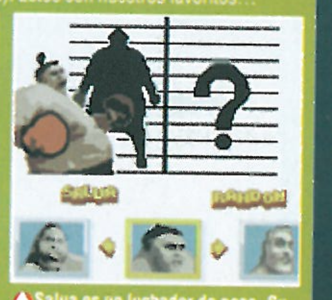
¡CUANTES Y CUANTAZOS!



R2R para tu N64 ofrecía 16 boxeadores. Esta versión de bolsillo cuenta con 10 (siete disponibles y tres ocultos). Éstos son nuestros favoritos...



El flacucho de Afro Thunder se enfrenta a Boris Knokimov, "el oso".



Salua es un luchador de peso. Su barriga lo corrobora.

El peso mosca de los juegos de boxeo sube al ring.

Aunque la versión para N64 de este curioso juego de boxeo nos gustó, hemos de reconocer que albergábamos nuestras reservas respecto a esta conversión.

Pero la verdad es que *R2R* para GBC no está nada mal. El cartucho incorpora el rumble pak, de manera que puedes sentir cada golpe, y su presentación (sonido digitalizado y escenas de vídeo para presentar a los boxeadores, son sus puntos fuertes) es de primera clase.





Con A y B lanzas tus puños izquierdo y derecho, respectivamente, y con el Pad controlas la altura.

GRÁFICOS — Disfrutarás con los personajes, tan bien creados.
JUGABILIDAD — El juego aguanta bien.
DURABILIDAD — Poca. Sólo hay dos modos.

PUNTUACIÓN 72%

¡AJÁ! UN CONSEJO — El Demonio de Tazmania: Usa las frutas que recolectes como arma contra los enemigos. El chicle aumentará tu poder de ataque

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.

Lateral Izquierdo (L)
Lateral Derecho (R)
C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha
AyB
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo
Gatillo-Z

Activa los trucos extra de...

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

ATREVEOS CON ESTOS TRUCOS SI DE VERDAD QUERÉIS ESTAR A MI ALTURA...



Si el mes pasado nos encarábamos a *Duke Nukem 64* y sus niveles secretos, este mes destapamos trucos para la segunda aparición del abanderado de la violencia y las armas de la N64.

MAPA PLANO DE SOMBRAS
Descubre todos los ítems secretos del Nivel 4, "Wetworld".

PIEL DE HIELO
Rescata a todas las muchachas del Nivel 5, "Fallout".

MUNICIÓN A TOPE PARA EL REVÓLVER
Mata a todos los malos del Nivel 12, "Probing the Depths".

MUNICIÓN A TOPE PARA EL CAÑÓN VOLTIO:
Descubre todos los secretos del Nivel 17, "The Rack".

MUNICIÓN A TOPE PARA EL RIFLE CON MIRA TELESCÓPICA:
Rescata a todas las chiquillas del Nivel 19, "Going Down".

MUNICIÓN GAMMA A TOPE:
Rescata a todas las chicas del Nivel 21, "Alien Mothership".

• Machaca todas las bocas de riego que encuentres. Puedes beberte el agua que emana de ellas para recuperar energía.

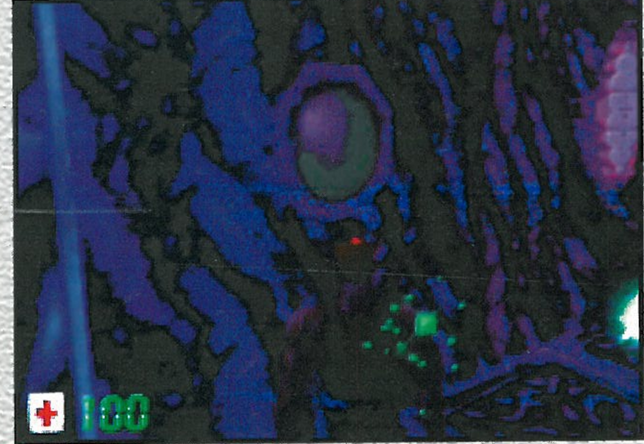
• Cada vez que superes un nivel, conseguirás acceder a un personaje nuevo para el modo multijugador.

• Si completas todos los niveles, rescatas a todas las chicas y matas a todos los malos, conseguirás acceder al Modo Extremo, un modo de juego ultradifícil.

• Completa el juego y conseguirás los modos Primera Persona y Acción Nukem; este último te permite matar a los malos de un solo disparo. O, si no, introduce este código en la pantalla de "Pulsa Start" para acceder directamente al Modo Primera Persona: Abajo en el D-pad, Arriba en el D-pad, L, B, Z, Izquierda en el D-pad, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, Z. Si lo haces bien, oirás el relincho de un caballo.

• Para acceder al nivel "Going Down", debes encontrar todas las piezas de la Máquina del Tiempo antes de entrar en "The Rack". De este modo, aparecerá una segunda salida en la sala que hay al lado de la primera salida.

¡TÁCTICAS DE EXPERTO!











Lucha como un valiente en...

WWF WRESTLEMANIA 2000

Te ponemos contra las cuerdas con estos trucos para el mejor desfile de musculitos en leotardos del momento.

¿ME PRESTAS TU MOVIMIENTO?
Machaca a tope a tu rival mientras tu medidor de Actitud parpadee y, a continuación, mueve el joystick en cualquier dirección y pulsa A + B al mismo tiempo. Batirás a tu adversario con su propio movimiento. ¡Así aprenderá!

EL MANAGER SE METE POR MEDIO:
Elige a un luchador que tenga manager y selecciona un combate uno contra uno contra algún luchador que no lo tenga. A continuación, empieza la pelea y espera a que tu manager salte al ring para meterse con el rival.

PROVOCA AL CONTRARIO COMO LO HARÍA ÉL:
Gira el joystick en sentido contrario a las agujas del reloj.

CONSIGUE UN ARMA:
Bájate del ring, mira hacia el público y pulsa C-Arriba.

Códigos muy jugosos para...

WWF WRESTLEMANIA



Utiliza estas claves para acceder a todos los niveles de Stone Cold Steve Austin en el modo Fácil.

Ken Shamrock	CSD7
Jeff Jarrett	CSGQ
Road Dogg	CSK8
X-PAC	CSL3
Billy Gunn	CSP6
Val Venis	CSQS
Big Bossman	CSTP
X-PAC	CSVW
Tiple H	CSX9
Shawn Michaels y Val Venis	CSOT
Big Show	C525
Kane	CS4L
Mankind	CS66
The Rock	CS8K
The Undertaker	CS!9
Mankind	CTCV
Big Bossman	CTFV



Machaca a todo quisqui en...

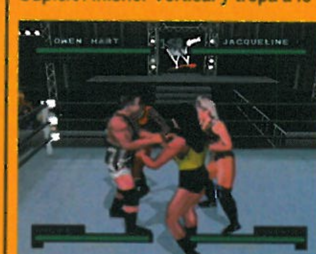
WWF ATTITUDE

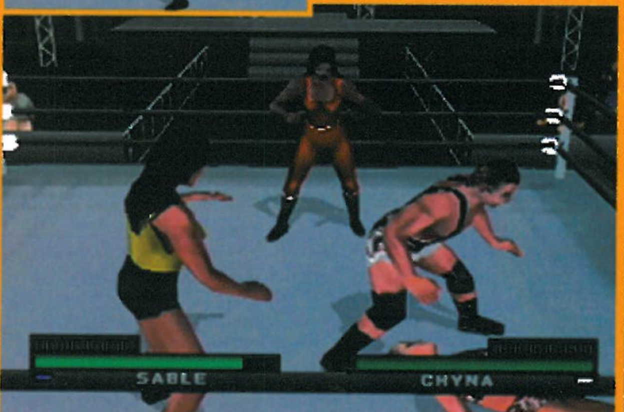


¡VENCE SIEMPRE EN LOS COMBATES EN JAULAS!
Elige a un luchador que sea rápido y poderoso. Al principio de un Cage Match, embiste y golpea con los puños a toda pastilla. Cuando tu rival se ponga negro, ejecuta un Suplex/Finisher Vertical y trepa a lo alto de la jaula mientras está aturdido. ¡Funciona siempre!

¡TRAICIONA A TU COMPAÑERO!
Cuando salgas despedido del ring date una vuelta por detrás. Si tu compañero de equipo está ahí, puedes golpearle.

¡EJECUTA UN MOVIMIENTO DEFINITIVO!
Atrapa al contrario con un agarre y mantén pulsado Select; a continuación, pulsa A. Los movimientos definitivos deben ejecutarse cuando la bola que hay detrás de tu Medidor de Energía se ponga blanca.





Francotirador de primera en...

RAINBOW SIX

¿Te mola saltarte los niveles en el nivel de dificultad Veterano? Pues tienes suerte, soldado. Hoy es tu día...

CLAVES DE NIVEL
02: Red Wolf
IZL1S2RF2MQQ
03: Sun Devil
BJJBC3RF25QQ
04: Eagle Watch
BZJBSMRF28RQ
05: Ghost Dance
CZBCS5RFFMRQ
06: Fire Walk
DJBDCYRFF5RQ
07: Lion's Den
T2TT68QGF!WQ
08: Deep Magic
LZBDS8R2F8RQU
09: Lone Fox
MJB2D1R2G2RQ
10: Black Star
2ZB2T2R2GMQQ
11: Wild Arrow
FJJFD3R2G5RQ
12: Mystic Tiger
FZJFTMR2G8RQ

Capitanea a tus hombres en...

ARMY MEN: SARGE'S HEROES



Introduce estos códigos para conseguir a los personajes importantes...

JUEGA CON EL GENERAL PLASTRO
Introduce PLSTRLVSVG como tu clave.

JUEGA CON VIKKI
Introduce GRNGRLRX como tu clave.

JUEGA CON EL SOLDADO DE HOJALATA
Introduce TNSLDRS como tu clave.

ÚLTIMAMENTE TODO EL MUNDO ME PONE VERDE

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

NINTENDO 64

Para conseguir Armas Principales infinitas, introduce este código en la pantalla de "Pulsa Start": A, R, Z, Derecha, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-abajo.
Y si también quieres Armas Secundarias infinitas, introduce B, B, Z, Izquierda, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-derecha.

NINTENDO 64

Para acceder a todos los coches y circuitos, dirígete al stand de "Firmas" (Sign In) y después a "Password", e introduce el código siguiente: WYVVZCVDVVTXVVVVVN.
Turbos ilimitados: En el menú principal, pulsa C-derecha, Z, C-arriba, C-abajo, R, C-izquierda, Z, C-derecha.

NINTENDO 64

Para correr como alma que lleva el diablo, activa la pausa, selecciona "Trucos" e introduce el código "sonic".
Para jugar en el Modo Wireframe, activa la pausa, selecciona "Trucos" e introduce el código "sketchy".

NINTENDO 64

En primer lugar completa las 16 rondas de práctica. El fondo cambiará a rojo. Ahora, completa todos los modos (excepto el de práctica y el multijugador) con una puntuación de OK. El fondo cambiará, esta vez, a verde para confirmar el código. Escoge un modo que no sea el de práctica y selecciona al representante de las piezas para convertirlo en un patio. Ahora, las piezas que caen son triangulares, rectangulares y cuadrangulares.

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR



EN LA SEGUNDA PARTE DE LA GUÍA PARA ESTE ALOCADO JUEGO DE CARRERAS, EL POBRE KENNY VUELVE A PALMARLA.

PARTE 2 TU GUÍA MATA-KENNY DE... SOUTH PARK RALLY

¡ARGUCIAS!

A lo largo de todo el circuito, no dejes de mirar al objetivo de tu misión, ya que el momento en que tú o tu rival debáis hacer una entrega cambiará. No tendrás más aviso que el saber que el objetivo ha cambiado, así que prepárate para realizar un cambio de sentido brusco en cualquier momento.

No corras a tontas y a locas hacia la siguiente mesa de tu lista, que para algo tienes la cabeza. Por ejemplo, si el resto de corredores se dirige hacia el punto de control 4, y te lleva una buena delantera, no vayas detrás de ellos porque no les darás alcance. Lo que debes hacer es esperar fuera de la sala principal y ver cuál es la siguiente mesa, una vez se haya llevado a cabo el reparto. Tienes el éxito asegurado, ya que saldrás antes que los demás.

PINK LEMONADE

OBJETIVO: Ser el primero que entregue cuatro latas de limonada.
EVITA: Mobiliario, Barco.

1 La primera mesa está situada en lo alto de una rampa muy resbaladiza. ¡Pero al menos gozarás de excelentes vistas! Volvamos al tema: para llegar antes que el resto, debes pasar sobre dos o tres aceleradores Terrance, que te propulsarán directo hacia la cima.

2 En esta ocasión debes atravesar a toda pastilla la estancia principal sin chocar con nada (hay una de muebles que no veas, desde unas pesas hasta un piano de cola). ¡Precaución, amigo conductor!

3 Una de las partes más memorables de *South Park Rally* es el piso de la disco. Mientras mueves el esqueleto y farfullas las canciones, no te olvides de los clientes que debes atender.

4 Cuando vayas a repartir a la mesa 4, aléjate del barco. Intentará empujarte para alejarte de tu destino.

N EL MAKINEN DE SOUTH PARK RALLY!



MEMORIAL DAY

OBJETIVO: Recoger el láser y reforzarlo en cuatro puntos de carga. **EVITA:** A los otros jugadores.





1 El láser está situado en el lado derecho del circuito, en el extremo superior derecho del mapa. Ataja por el volcán para llegar antes.

2 Mucha precaución cuando intentes cargar el láser aquí, ya que un movimiento en falso te precipitará por las cuerdas y acabarás asándote en la lava.

3 Este cruce puede ahorrarte tiempo, pero te causará tantos problemas que, si hay un grupúsculo de ciudadanos de *South Park* pisándote los talones, no merece la pena. Decídete por la ruta larga para poner tierra de por medio.

4 Esas setas son el último obstáculo que te separa del checkpoint 4. Reduce un tanto para cruzar entre ellos sin complicaciones y, a continuación, carga el láser y cúbrete de gloria. ¡Otra victoria en el bolsillo!



¡ARGUCIAS!



DEBES ser el primero en conseguir el láser; birlárselo a otro corredor es trabajo de chinos.

Nada más empezar gira a la derecha (a mucha gente se le olvida) y cruza el volcán a toda mecha; si es necesario, ponte a la zaga de algún rival. Pasa sobre las cajas verdes o las azules para conseguir aceleraciones y perros, y a continuación utilízalos en el tramo abierto.

Si crees que los corredores que controla el ordenador te acosan en demasía, pisa a fondo el acelerador y apura en cada curva, pero sin salirte de la calzada. Acelera sobre la lava y, media vuelta después, llevarás una ventaja importante.



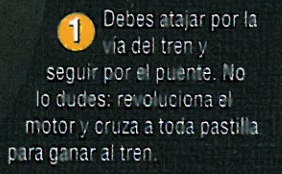
OBJETIVO: Cruzar los cuatro checkpoints para completar una vuelta. El primero que complete tres vueltas gana. **EVITA:** Tren

1 Debes atajar por la vía del tren y seguir por el puente. No lo dudes: revoluciona el motor y cruza a toda pastilla para ganar al tren.

2 Pasa el segundo checkpoint y, acto seguido, gira a tope (mantén pulsado A+B+R con el stick analógico). Cuando encares la dirección correcta, suelta el freno y sal pitando sin vacilar. Debes ser muy rápido, pues los coches del ordenador no tienen piedad con los pilotos perezosos.

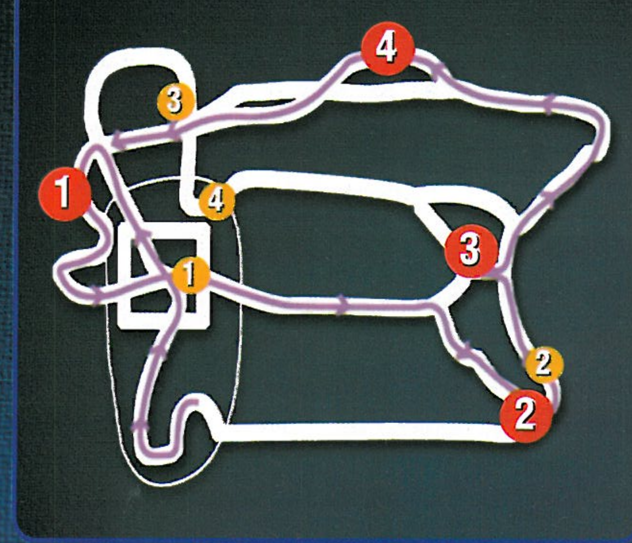
3 Aquí hay una caída enorme que te hará tirar por la borda toda la carrera si te la pegas justo en este tramo. No reduzcas la velocidad y lograrás superarlo sin problemas.

4 Aunque no deberías cruzar esta parte del circuito si sigues nuestra ruta rápida, no nos queda más remedio que hacer mención especial. En este tramo te toparás con una familia de osos, con grandes ojos, graciosas naricillas y un pelaje espeso. ¡Qué bucólico! Pero lo mejor es que están colocaditos para que puedas colisionar con ellos y lanzarlos rebotando por la carretera. Lo mismo puedes hacer con otras mansas criaturillas.











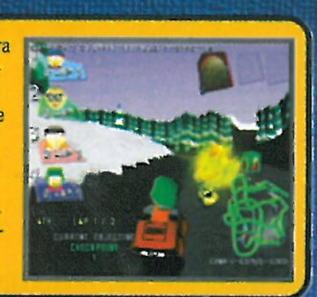






Podrás observar que, en esta ocasión, algunos de los coches que controla el ordenador no corren haciendo piña, sino que cada uno sigue su propio camino para llegar al punto de control. Más de uno se decide por la peor de las rutas, así que no sigas a nadie y decide por tu cuenta cuál es la mejor ruta a seguir.

Si sigues la ruta que te aconsejamos en el mapa podrás cruzar todos los puntos de control antes que tus rivales. Por lo que se refiere a armas e ítems, procura descartar a los gnomos de buenas a primeras, además de cualquier ataque con arma de fuego lenta, como los globos de agua. Pasa por las cajas verdes y azules para conseguir aceleradores Terrance y turbos azules, al tiempo que recoges todas las armas rápidas que encuentres. Si sigues nuestro consejo, siempre estarás preparado para cualquier enfrentamiento con tus malvados rivales.



HALLOWEEN

OBJETIVO: Depositar tantos caramelos como puedas antes del toque de queda. ¡Gana el jugador con más dulces! **EVITA:** A otros jugadores.

¡ARGUCIAS!



Los rivales que controla el ordenador vuelven a comportarse como un rebaño de ovejas, y todos se agolpan en pos de las preciadas chucherías. Aprovéchate de su estupidez: aléjate de los puntos conflictivos y hazte con los dulces antes que nadie. Los caramelos no paran de venir, así que no te preocupes si los otros personajes te los birlan.

¿Recuerdas el truco del pollo del pasado mes? Pues puedes aplicar la idea básica en esta ocasión. Holgazanea alrededor del recogedor de caramelos, charla con el ayudante y espera a que uno de tus competidores se aproxime a toda pastilla con un caramelo en el coche y una sonrisa dibujada en su cara. Lo único que debes hacer es chocar contra él y birlarle el dulce tesoro. ¡Que pillín!







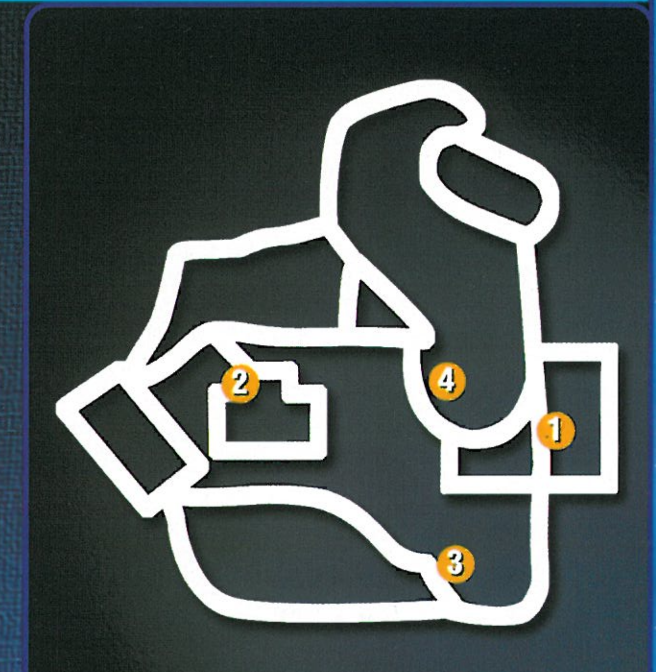
1 El checkpoint está aquí, y resulta fácilmente reconocible gracias a la calabaza gigante giratoria. Como los rivales han de cruzar por aquí para dejar su caramelo, puedes tenderles una emboscada.

2 Esta zona, aparte de estar repleta de tiendas, también se muestra generosa con los caramelos: es el lugar ideal para buscar chucherías. Sin embargo, deberás adelantarte como sea al resto de corredores, así que procura ir bien armado. Pongamos, por ejemplo, con una pistola de papas.

3 Vuelven a aparecer los animales de granja: si te fijas bien, verás que hay una nueva adquisición. Se trata de uno de esos conejos mutantes con los ojos rojos. Cuando están encerrados no parecen tan gallitos, ¿verdad? Puede que te birlaran los huevos de pascua, pero no los caramelos, así que, aprovechando que estás aquí, tómate justa venganza por todos esos huevos que te robaron en la séptima carrera.



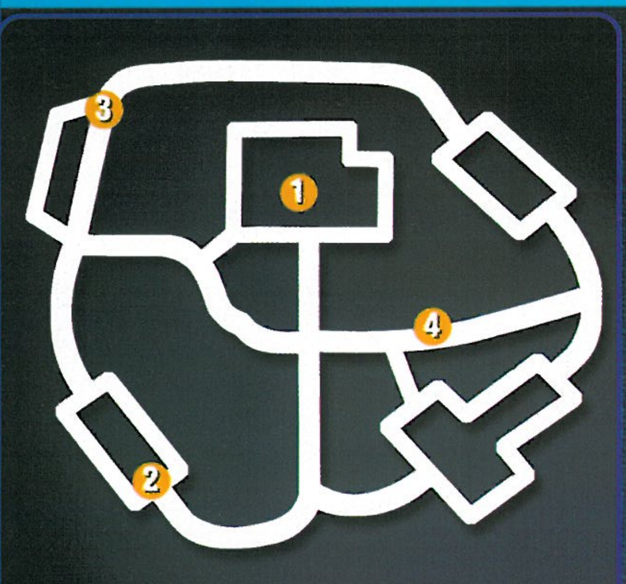




4 ¿Te diriges al checkpoint y te pisan los talones unos matones busca-chucherías? Recoge el acelerador y el turbo que hay sobre la colina para poner tierra de por medio.

THANKSGIVING

OBJETIVO: Recoger 20 pavos en los alrededores de la granja y tocar la campana para atraer a los medios de comunicación. El primer jugador que toque la campana gana. **EVITA:** Tractor, vaca loca.



1 Dirígete hacia ese granero desde la salida, ya que casi todos los pavos se pegan aquí el día haciendo apuestas para ver cuál será el primero que servirá de cena para el granjero este año. Ve directo, recoge unos cuantos y lárgate. Fácil.

2 El orgulloso granjero, que vigila esas tierras en las que se ha dejado la piel durante toda su vida, está, por desgracia, un poco chiflado, así que deberás vértelas con su tractor. Sudarás tinta para esquivarlo, porque es muy rápido.

3 Aquí te espera otro grupo de pavos, todos ellos tiernecitos y preparados para que los rellenen con ciruelas en esta fecha tan americana. Utiliza la flecha azul para localizarlos antes que tus rivales.



4 Aquí está la campana que debes tocar cuando tengas los 20 jugosos pavos. Ve a por ella y dale un buen golpetazo para que se enteren todos los paparazzi de South Park.





¡ARGUCIAS!



Los pavos son más duros de pelar que los pollos, por lo que no podrás sisárselos a tus rivales. Así pues, no te queda más remedio que buscarte la vida. Los coches que controla el ordenador se reparten por toda la granja en lugar de cazar por grupos, por lo que si quieres ganar, deberás actuar como ellos. Reserva las armas más rápidas para deshacerte de los competidores, pero tira los ítems de papelería y los aceleradores para dejar espacio a la artillería pesada. ¡No dejes de moverte y de machacar a los contrarios!







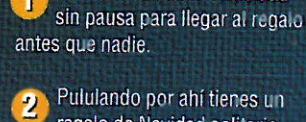
CHRISTMAS DAY

OBJETIVO: Pasa por todos los checkpoints siguiendo el orden sin que se te caiga el regalo.
EVITA: Chorlitos, Tren, Bus Escolar, Otros Jugadores.

¡ARGUCIAS!

Ya deberías conocer este circuito de sobras, por lo que no tardarás demasiado en cruzarlo. No te salgas de la calzada, apura en las curvas y evita al autobús y a los chorlitos cuando se te acerquen. Si tienes esto en cuenta, pillarás la delantera en un santiamén. Procura pasar por las cajas reforzadoras verdes al cruzar este circuito. Deshazte de esos gnomos en calzones (y de su irritante cancioncilla), y de todo lo demás, excepto de los turbo Terrance, para tomar aún más delantera. No obstante, ten en cuenta una cosa: si te alejas demasiado del resto, tus enemigos atajarán todo lo posible para darte alcance.







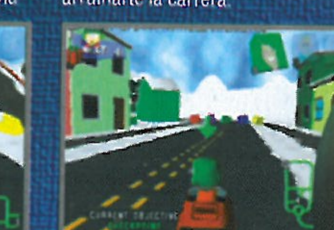
1 Ve aumentando la velocidad sin pausa para llegar al regalo antes que nadie.

2 Pululando por ahí tienes un regalo de Navidad solitario. Recógelo y regresa al checkpoint uno, deshaz lo andado y vuelve al punto dos que pasaste antes.

3 Ahora puedes elegir. El cuarto y último punto de control está justo debajo de la vía del tren, y puedes llegar allí por varios caminos. En la redacción nos encanta marear un poco a los rivales antes de acabar.

4 ¡Si aprecias en algo tu vida cuidado con el tren! Puede arruinarte la carrera.





NEW YEAR'S EVE

OBJETIVO: Busca la llave dimensional y aguántala durante dos minutos para ganar. **EVITA:** A otros jugadores.



¡ARGUCIAS!

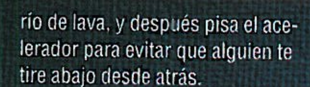
La última carrera, y una de las más fáciles, dicho sea de paso. Si consigues ser el primero en hacerte con la llave y escapar del volcán, el resto es pan comido. Los iconos de aceleración te servirán para alejarte del resto cada vez más, al tiempo que el reloj corre inexorable. ¡Estupendo! Si, por cualquier motivo, no consigues la llave, deberás esperar justo antes del cráter de lava (en el volcán). En cuanto los enemigos pasen por una de las entradas, acelera por la de al lado y birlasela. ¡Tan sólo tendrás una oportunidad!



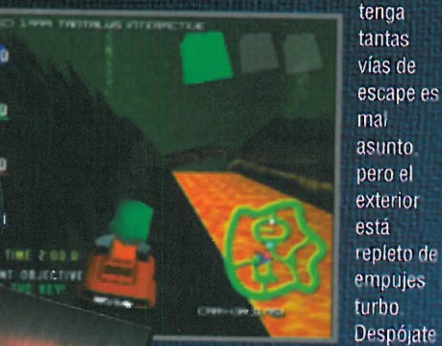


1 Debes girar a la derecha y, acto seguido, meterte en el volcán si quieres ser el primero en recoger la llave.

2 Reduce para cruzar a salvo la cornisa estrecha que cuelga sobre el río de lava, y después pisa el acelerador para evitar que alguien te tire abajo desde atrás.

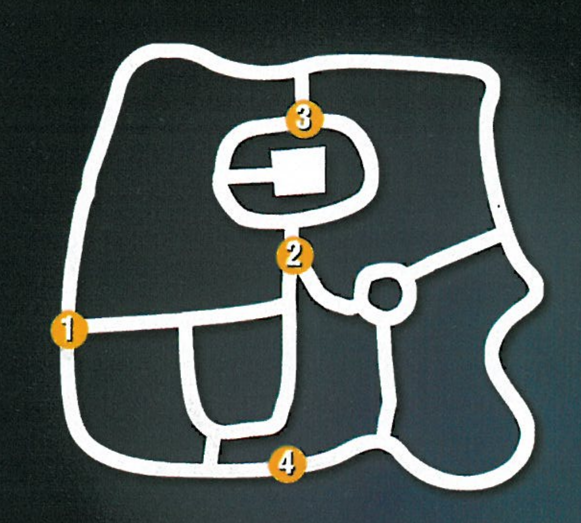


3 La llave dimensional. Debes ser el primero en llegar a toda costa, si no quieres verte en el mal trago de tener que chorizársela a alguien. Que el volcán tenga tantas vías de escape es mal asunto, pero el exterior está repleto de empujes turbo. Despójate de todo lo innecesario para asegurarte que llegas primero.





4 Puedes pasar fácilmente por el tramo de carretera que rodea al volcán, y que sufre continuas lluvias de lava si utilizas un acelerador, pero DEBES subir en diagonal para evitar pasarte del circuito por el otro lado y precipitarte hacia el cráter de la muerte.



¡TRUCOS! ES UN PAJARO... ES UN AVION...

LLEGARON LOS REFUERZOS

Como si de un batallón de vampiros se tratara, llegan los draculines de los videojuegos; de sus afilados colmillos gotean los trucos más frescos y los consejos más suculentos.

ROADSTERS TROPHY

¡Quiero trucos!
Esteban Malpico, Zamora:
Roadsters es una caña, el mejor juego de carreras para N64 que he probado. ¡Imagino que ya sabréis lo que busco! Algunos trucos que me faciliten un poco las cosas.



G.W.: No problemo, Esteban. Lo único que debes hacer es introducir el código que prefieras de entre los siguientes como si fuera tu nombre en la página de selección de conductor. Asegúrate de escribirlo tal y como aparece aquí, con letras mayúsculas y los espacios correspondientes. Una vez introducidos, puedes cambiar el nombre del conductor o introducir otro truco. ¡Genial!

TROPHIES - Ganas todos los trofeos.
CHEATSOFF - Desactiva cualquier truco activado anteriormente.
EXTRA REZ - Activa el modo en alta resolución (si dispones de Expansion Pak, claro está).
FASTBUCKS - Consigue 250.000 dólares en lugar de 40.000 cuando empieces el Trofeo Roadsters.
EASYMONEY - Consigue 1.000.000 de dólares en lugar de 40.000 cuando empieces el Trofeo Roadsters.
GIMME ALL - Te permite disponer de los coches de cualquier división y acceder a todos los circuitos en todas las direcciones posibles.
SMURFING - ¡Las voces de los Pitufos!
BIGWHEELS - Ruedas gigantescas.
SKYWALKER - Pilota un bólido al estilo de los de Star Wars.
CAR RADIO - Modo por control remoto, con bólidos reducidos.
CHOPPER - Sigue la carrera desde una vista vertical.

XENA WARRIOR PRINCESS: TALISMAN OF FATE



¿Dónde se esconde el talismán de los secretos?
Pedro Béjar, Barcelona:
Ya he acabado *Xena*, pero ahora quiero algunos trucos para impresionar a los colegas. Por casualidad, ¿no sabréis alguno?

G.W.: Pues déjanos comprobarlo en las súper base de datos de trucos... A ver... ¡Sí, has tenido suerte! Para introducir el primer lote de trucos para este juego, debes mantener apretado el botón de Objetivo (Target). Entonces, pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Cuando oigas un sonido, haz lo que sigue:

INVISIBILIDAD
Durante una pelea, pulsa Patada Fuerte, Patada Fuerte, Patada Fuerte, Patada Débil, Agacharse.
LUCHADORES DE NIEVE
Durante la pela, pulsa Puñetazo Fuerte, Puñetazo Fuerte, Objetivo.
LUCHADORES BEBÉ
Durante la pelea, pulsa Puñetazo Débil, Puñetazo Fuerte, Patada Fuerte, Patada Débil, Objetivo.
JUEGA CON DESPAIR
En el menú principal, pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. A continuación, para acceder al jefe final, pulsa C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha.
MODO TITAN QUEST
En el menú principal, pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Sonará un pitido. Para acceder a este modo súper complicado, pulsa C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo.
XENA CONTRA GABRIELLE
En el menú principal, pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. A continuación, para conseguir que la encantadora Xena luche contra Gabrielle en lugar de Hope, pulsa C-izquierda cuatro veces.
CONEJITO DESPAIR
En el menú principal, pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. Oirás un ruido si ha funcionado. Para conseguir que nuestro amigo se vista de conejito, pulsa C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo.

BODY HARVEST

¡Necesito ayuda!
Simón Sancho, Tarragona:
Acabo de hacerme *Body Harvest*, pero tengo problemas con el jefe. Aunque sea un juego un poco viejo, ¿podéis ayudarme?

G.W.: Pues claro. Puede que *Body Harvest* no sea un juego de los más nuevos, pero vale la pena sacarle todo el jugo. Sea como sea, si quieres enfrentarte a un jefe que dé menos miedo que un cachorro de Chiuaua, introduce "ICHEAT" como nombre. A continuación, mientras juegas una partida, pulsa Z, C-derecha, C-derecha, B, Izquierda, C-derecha. ¡Ah!, y si quieres todas las armas, introduce otra vez "ICHEAT" como tu nombre y luego, mientras juegas, pulsa A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda.

COMMAND & CONQUER

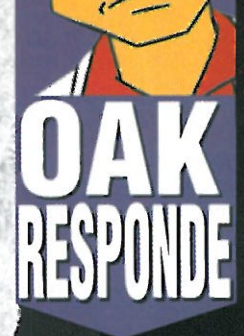
¡Necesito algunas pistas!
Jesús Fernández, A Coruña:
No paro de tener problemas con *C&C*. ¿Cómo puedo acabar con los NOD, esos tipos tan complicados?

G.W.: Directa desde el búnker secreto del alto mando de G.W., a 3.000 metros bajo tierra, hemos recibido la información siguiente:



Truco APC
Tienes que jugar como GDI y disponer de APC y de Ingenieros.
• Construye dos APC y asigna a cada uno de ellos un botón C diferente.
• Después, construye 10 ingenieros, divídelos en dos grupos de cinco y coloca a cada grupo en uno de los dos restantes botones C.
• Mete a los grupos en cuatro APC diferentes. A continuación, conduce a los APC hacia la base enemiga y apárcalos al lado del edifico NOD en cuestión (base central/barracones/pista de aterrizaje). Da lo mismo si los APC vuelan por los aires, ya que los ingenieros saldrán sanos y salvos.
• A continuación, envía a todos tus ingenieros al interior de los edificios NOD (en primer lugar, entra en la base central). De esta forma, cada vez que vueles un edifico NOD, no serán capaces de reemplazarlo. Y si capturas su Hand of Nod o su pista de aterrizaje, una vez lo hayas volado todo, no podrán construir más unidades.

ENRÓLLATE
No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



OAK RESPONDE

"¡Saludos, entrenadores! Cada mes, desde esta sección, yo, el experto en Pokémon de mayor relumbrón, solventaré todas vuestras dudas. ¡Adelante!"

P. ¿Cómo puede activar el ascensor de la Zona de Juegos?
Joan Sánchez, Barcelona
R. Fácil, joven entrenador. Dirígete al Sótano 4 (S4) y vence al operario Rocket que encuentres allí. Espera unos segundos y, a continuación, vuelve a hablar con él. Te dará la llave del Ascensor.

P. ¿Dónde está Flareon, el Pokémon 136?
Sara Agrelo, Murcia
R. Ya puedes ir frotándote las manos, Sara. Lo que debes hacer es lanzar una Piedra Fuego a Eevee para hacer que se transforme en Flareon. Puedes conseguir Piedras Fuego en los Grandes Almacenes de Ciudad Azulona. ¡Todo un chollo por 2.100 créditos! Si tienes problemas en la tienda, diles que vienes de parte mía.

Envíame todas tus pokédudas aquí, a mi consultorio:
Oak Responde,
Games World,
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Vence al robot jefe de...



RAYMAN 2

EL NIDO DE CUERVOS

Dispara a las tres balas que te lance y, a continuación, dispara al robot. Sal por piernas cada vez que salte. Golpéale unas cuantas veces más y, al final, volverá a saltar hacia ti, aunque en esta ocasión, al fallar, atravesará el suelo.

En ese momento, Ly te llevará a una concha voladora en la que se llevará a cabo la segunda parte de la pelea. Vuela hacia el final de cualquiera de los túneles y recoge una bola de energía. Vuelve atrás y golpea las manos de Glorgoth con el botón B para hacer que caiga en la lava. Ahora, avanza pegado a uno de los muros de modo que no pueda dañarte con sus misiles y no pares de recoger energía y de dispararle hasta que explote.



HAZTE CON LA ÚLTIMA BANANA EN...

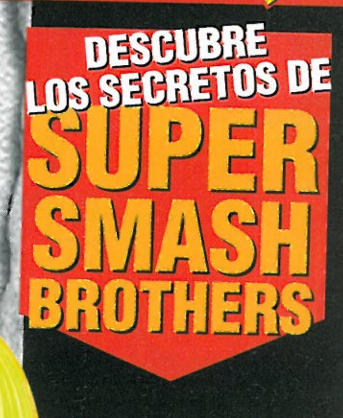
DONKEY KONG 64

CONSIGUE LA BANANA 201

En primer lugar, recoge las 20 Hadas Banana. A continuación, dirígete al nivel de las Islas DK. Sal del barril correspondiente, sumérgete en el agua y no pares de nadar hasta que llegues a una isla que parece la cabeza de una hada.



Entra en el barril pequeño para encogerte y avanza por la pequeña abertura. Una vez dentro, sube por la rampa y habla con la Princesa Hada Banana, que abrirá las puertas que dan paso a la banana número





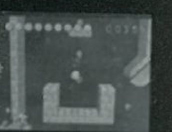
¿Te has comido a un personaje cuyos poderes no van de acuerdo contigo? Pues pulsa L para regurgitar tu desayuno y dejar espacio suficiente para comer algo más.



Para cambiar de vestimenta, pulsa los cuatro botones C en la pantalla de selección de personaje mientras seleccionas a tu personaje escogido. ¡Pikachu aparecerá con sombrero!



Juega al Modo Versus más de cincuenta veces y podrás elegir las armas disponibles en cada nivel y la frecuencia de su aparición.



Completa los Juegos Bonus 1 y 2 con todos los personajes (incluso los secretos), y la opción Probar Música aparecerá en la pantalla de datos.

Cuando sufras una paliza considerable, vuelve a la acción rápidamente pulsando el gatillo Z al tiempo que aterrizas. A continuación, tira hacia adelante o hacia atrás para rodar hacia el lugar de la acción.

Accede a las armas, los personajes y los ítems secretos de...

RESIDENT EVIL 2

ARMAS SECRETAS

Nota: Todas las armas de este juego aparecen cuando hayas abierto el primer cofre, y todas vienen con munición infinita.

LANZACOHETES

Completa el primer escenario con cualquier personaje en menos de dos horas y media con una puntuación A o B para conseguir un Lanzacohetes.

AMETRALLADORA

Para conseguir esta preciosidad, completa el segundo escenario de cualquiera de los personajes en menos de tres horas con una puntuación A o B.

PISTOLA GATLING

Completa el segundo escenario de cualquiera de los personajes en menos de dos horas y media con una puntuación A o B y conseguirás el arma más rápida del juego.

PERSONAJES SECRETOS

JUEGA CON HUNK

Hunk es un soldado que debe buscarse la vida para llegar al segundo piso de la comisaría desde su punto de partida, que se encuentra en las alcantarillas. Para desbloquearlo, completa el segundo escenario de cualquier personaje en menos de dos horas y media y guardando la partida menos de doce veces.

JUEGA CON TOFU

Tofu es un encantador pedazo de queso de soja que, partiendo de las cloacas, debe llegar hasta el segundo piso armado tan sólo con un cuchillo. Para acceder a él, completa el primer y el segundo escenario de cualquier personaje en menos de tres horas.

A continuación, cambia al otro personaje y completa el primer y el segundo escenario en menos de tres horas. Por último, juega una tercera vez y completa el primer y segundo escenario de cualquier personaje en menos de tres horas.

Durante cualquiera de los seis escenarios, debes guardar menos de doce veces y no utilizar armas extra.

ÍTEMS SECRETOS

UNIFORMES ALTERNATIVOS

Selecciona la dificultad normal y dirígete a la comisaría sin recoger ítem alguno. Esquiva al zombi en el callejón que hay fuera y recoge la escopeta, mata al zombi y quítale al cadáver una llave especial.

A continuación, ve a la sala oscura y encontrarás las taquillas que contienen los uniformes alternativos. El de Claire es un disfraz de cowboy con un revólver, mientras que Leon tiene dos trajes, uno de los cuales le permite disparar con una mano.



TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

ESTO DE SER UNA JAULA AMBULANTE EMPIEZA A CANSARME UN POCO. ¡BÁJATE DE AHÍ, KAZOOIE!

¿STADIUM, SÍ O NO?

Hola, lectores y lectoras de *Games World*. Tengo un problemilla y os lo voy a contar: para mi comunión me dieron dinero y, con ese dinero, me quiero comprar un juego, *Pokémon Stadium*. Lo que pasa es que, con lo que he leído, no me he aclarado mucho. ¿Es necesaria la Game Boy y el juego *Pokémon Rojo* o *Azul* para poder jugar en *Pokémon Stadium*? Por favor, respondedme rápido, que no sé qué hacer.

Jonathan Cortés Sáez, Alicante

Ésta es una de las cuestiones más inquietantes y emocionantes que rodean al lanzamiento de *Pokémon Stadium* para abril: el Transfer Pak (que también se pondrá a la venta en esas fechas). Este periférico para tu N64 se conecta al mando de control de tu consola, como el Rumble Pak, y te permite insertar tus cartuchos de Game Boy. Una vez conectados, la genialidad de este periférico no consiste en que te deje jugar a tus juegos de bolsillo en pantalla grande, sino que los personajes que están dentro de tu cartucho de Game Boy pasan al cartucho de N64 manteniendo todas sus características (fuerza, nivel, etc.) y permitiéndote jugar con ellos en la tele contra los enemigos del correspondiente cartucho en su versión para N64. Hasta ahora, hay pocos cartuchos que sean compatibles. El primero fue *Mario Golf*, con el cual, tus golfistas de bolsillo pueden recorrer los campos en 3D de tu N64 a la perfección. Lo mismo pasará con *Pokémon Stadium*, que dejará que tus Pokémon entrenados en la versión de Game Boy peleen en el campeonato de N64. De todas formas, esto es sólo un añadido más al estupendísimo juego que será *Stadium*. Si no tienes ni la Game Boy ni el cartucho *Pokémon*, podrás jugar igual a tu *Pokémon Stadium* en N64, sólo que no tendrás la posibilidad de ver qué tal se ven tus (hasta ahora) planos Pokémon en 3D. A no ser que algún amigo...

RAYMAN TV

Saludos cordiales a todos los lectores. Soy un más que aficionado a *Rayman*. Me encanta. Desde que me lo regalaron en navidades me enganché y no pude parar de jugarlo hasta que lo acabé. De vez en cuando, no obstante, vuelvo a jugar para disfrutar otra vez de esos personajes tan divertidos. Como sé que aún es muy pronto para solicitar una nueva entrega de Rayman para N64, me gustaría que me respondierais a una duda que tengo acerca de algo que he oído por ahí y de lo que no estoy del todo seguro: ¿Es verdad que van a sacar una serie de televisión de Rayman? Me gustaría mucho que así fuera.

David Salvador, Barcelona

La verdad es que Rayman puede estar contento, pues ha hecho un montón de amigos en nuestro país desde que llegó de Francia. Precisamente allí, en el país vecino del cual este personaje es originario, es muy famoso y tiene ya su propia serie de dibujos animados en televisión. Aún no sabemos nada acerca de una posible importación de dicha serie, pero desde aquí lo pedimos en tu nombre, David. Una buena noticia: si quieres seguir disfrutando de más aventuras de Rayman a todo color, a finales de marzo podrás hacerte con la versión del juego para Game Boy, que mantiene la calidad gráfica (traducida a GB) y la emoción de su hermana mayor. En esta ocasión, un malvado Sr. Dark se ha llevado la energía de tu planeta, dejándolo sumido en la más absoluta oscuridad. ¡Y es que Rayman no deja de estar ocupado!

PREGUNTAS A CUATRO TINTAS

Hola, Games Worlderos del mundo. Me gusta vuestra revista porque dedicáis varias páginas a analizar juegos de Game Boy, de la cual yo soy muy aficionada, además, claro está, de la Nintendo 64. Allá donde voy siempre me llevo mi Game Boy con todos sus accesorios, especialmente, la Game Boy Camera y la Game Boy Printer, que han sido mis últimas adquisiciones. Es divertidísimo ir haciendo fotos de la gente que me encuentro y después retocarlas para crear personajes feos y graciosos. Pero hay algo que me preocupa:
¿Qué pasa si algún día mi Game Boy Printer se queda sin tinta?
Otra curiosidad: ¿hay algún truco para la GB Printer?

Sara Pérez, Navarra

**A nosotros también nos encanta deformar a la gente con nuestras Game Boy Camera. En la redacción organizamos un concurso en el que apostamos partidas a ver quién logra hacer un retrato más feo del dire.
En cuanto a la tinta, no tienes de qué preocuparte, Sara, porque de hecho, la Game Boy Printer ¡no tiene tinta! El sistema de funcionamiento es totalmente diferente: el pequeño aparato imprime imágenes a base de transmitir calor al papel especial que incorpora. Así que lo único que debes temer es que se te acabe el papel, lo que no es problema, pues hay recambios.**

¿Un truco para GB Printer además del secreto de la tinta? Bueno, porque eres tú... Mantén pulsado el botón de Feed cuando la enciendas y te aparecerá un mensaje secreto.



Jonathan Fernández, de Madrid, ha capturado a Mew y nos lo ha plasmado en este dibujo.

MÁS CARNAZA

Soy un auténtico fan de Nintendo al que le duele en el alma (en la que lleva tatuado a Mario) cada vez que la gente se mete con nuestra consola porque no tiene buenos juegos de lucha. Sí que los tiene. Sólo hace falta jugar a *Mortal Kombat 4* o *Super Smash Bros* para darse cuenta. Acepto que no contamos con un título tan importante como *Tekken*, pero si hay una compañía capaz de hacer algo de igual (o mayor) envergadura, ésa es Rare, y eso lo sabe Nintendo. Así que, ¿por qué no les meten más presión a los creadores de *Donkey Kong* para que saquen la tercera parte de *Killer Instinct*? Podría ser el juego que acallara las voces que tanto critican la ausencia de *beat' em up* en N64.

Miguel Conate, Córdoba

Hasta ahora, no ha habido ninguna noticia fidedigna acerca de lo que podría ser un fantástico juego, pero ese mismo silencio puede ser un indicador de que Rare está realmente trabajando en la esperada nueva versión de *Killer Instinct*. De momento, han desmentido los rumores americanos al declarar que "pueden negar y negarán cualquier noticia referente a un nuevo producto *Killer Instinct*", pero eso no asegura que no estén desarrollando el proyecto en secreto. Nosotros

nos jugamos un Chupa Chups a que hay un *Killer Instinct* para Dolphin en marcha. En cuanto haya algo seguro, vosotros seréis los primeros en enteraos.

FINAL FANTASY 64

El otro día fui a casa de un amigo del cole que tiene una PlayStation. Normalmente, no le hago mucho caso cuando me dice que la consola de Sony tiene juegos increíbles, y acostumbramos a mantener discusiones acerca de cuál es mejor: su Play o mi Nintendo 64. El caso es que me enseñó el *Final Fantasy VIII* y estuvimos jugando un rato y, la verdad, no me pareció un mal juego. Creo que estaría bien que apareciera para nuestra consola. ¿Es eso posible?

Sergio Ramírez, Lugo

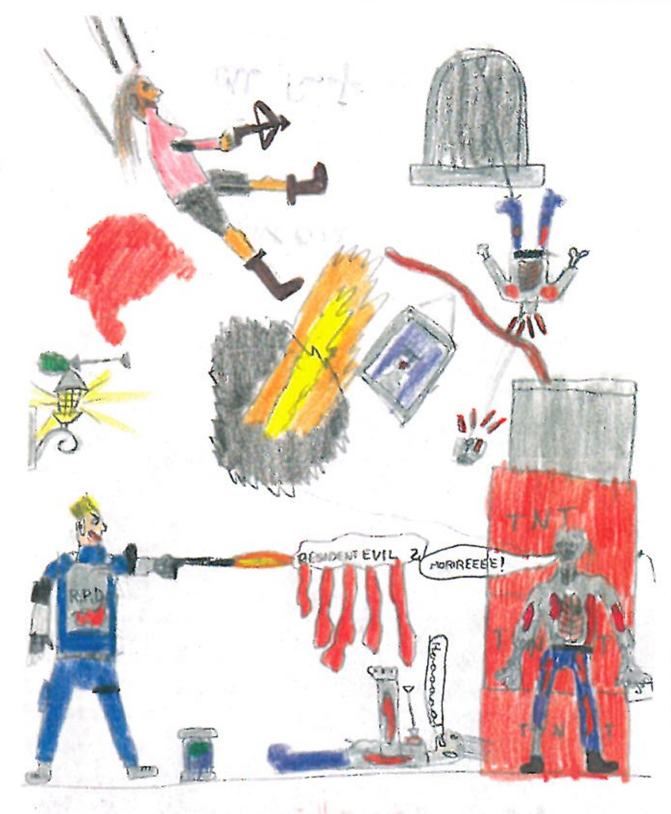
Lo cierto es que hemos de reconocer que a nosotros tampoco nos desagradaría una conversión de este juego para nuestra consola, especialmente si es tan buena como la que ha hecho Capcom de *Resident Evil 2*. De todas formas, parece que no es muy probable que esto suceda, pues Square, los desarrolladores del juego, y la N64 no son muy amigos. El motivo, según se rumorea, es que Square descartó programar para N64 porque, al principio, sólo la PlayStation permitía incluir en los juegos completas escenas de vídeo. Y, a juzgar por la cantidad de vídeos que incluye la serie *Final Fantasy*, nos parece un argumento a tener en cuenta. Pero, ¿habrá una versión de *Final Fantasy* para Dolphin? Esperemos que sí.

COMO LA VIDA MISMA

El otro día, cuando estaba jugando una partidita con mi cartucho *Pokémon* (últimamente es lo único que hago, pues me encanta y no puedo parar), me di cuenta de las similitudes que hay entre los Pokémon y algunas cosas de la vida real. Os las explicaré: si lees Ekans al revés, sale "snake" que, traducido al inglés, significa "serpiente", como este Pokémon. Si haces lo mismo con Arbok, obtienes "kobra", la serpiente más fuerte de todas, de la misma forma que Arbok es más fuerte que Ekans. La primera parte del nombre de Kangaskhan es "kanga", que suena muy parecido a canguro, los cuales llevan a sus crías en el marsupio, esa bolsa que tienen en la barriga, tal y como hace Kangaskhan con su hijito. Pero todavía hay más: ¿qué tienen en común las tres aves legendarias que aparecen en Pokémon? Pues que llevan sendos números en sus nombres: ArticUNO, ZapDOS y MolTRES. ¿No os parece genial?

David Huertas, Madrid

Y tanto que nos parece genial, David. *Pokémon* no es sólo un juego que ofrece aspectos reales en los escenarios y situaciones que te hace vivir, sino que incluso los mismos Pokémon guardan relación con la realidad. Y no sólo en los más evidentes como Rattata, que parece una rata, Rhyhorn, que parece un rinoceronte, o Dragonite, que parece un botijo... digo, un dragón, sino que también hay otros parecidos más escondidos como Meowth, que es como el maullido de un gato, Persian, que es como un gato persa o los que tú indicabas. En la redacción, encontramos también un parecido singular entre una de nuestras redactoras y la seductora Jynx, y estamos seguros de que, en algún momento, los creadores de los Pokémon echaron un vistazo a una foto de ella para inspirarse.



Parece que a Pablo Ruscafa, de Alicante, no le da ningún miedo enfrentarse a una legión de zombis.

SUPER SMASH BROS PARTY KART 64

En el número 5 de vuestra revista leí la maravillosa carta de Silvia Belmonte en la que exponía su genial idea para hacer un cartucho de Mario protagonizado por sus novias. Y me gustó tanto que yo también me puse a imaginar y a pensar posibles juegos. Y lo que se me ha ocurrido es un juego que podría ser algo muy divertido. Puedes escoger al personaje que más te guste de los clásicos de Nintendo: Mario, Link, Pikachu, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Ganondorf, Wizpig o K-Rool para aventurarte en un viaje a través de cuatro mundos basados, cada uno, en un tema diferente. En el camino, te vas encontrando con varios minijuegos que recuperan el espíritu de *Mario Party*. Uno de los mundos sería un circuito de carreras en el que, a medida que van llegando los jugadores, van compitiendo. Otro, un campo de golf (al estilo *Mario* Golf) y otro, un ring de boxeo en el que los jugadores pelean como si estuvieran en *Super Smash Bros*, con varios escenarios y todos los movimientos. Incluiría un montón de secretos y algunos de los niveles estarían situados en El Reino del Champiñón, Ciudad Azulona, Hyrule y las Islas Kong. No está mal, ¿no?

Isidro Roldán, Tarragona

No está nada mal, Isidro. Nosotros también somos auténticos forofos de Mario y Cía. y el juego que propones sería algo muy divertido para jugar en grupo, que es como más nos gusta jugar en la redacción. De hecho, nos encantaría que, para la Dolphin, uno de los lanzamientos fuese un DVD que incluyera todos los juegos de Nintendo protagonizados por sus personajes para poder guardarlos bien juntitos. Nos encanta que tengáis ideas nuevas y tan imaginativas sobre posibles juegos. Tanto es así que, a partir del próximo número, inauguraremos una sección en Pido la Palabra en la cual, cada mes, publicaremos una de vuestras propuestas de videojuegos. ¿Os parece bien? Pues enviad vuestras historias a Pido la Palabra y, dentro de muy poco, las tendréis en primera página. Animaos, como Isidro, y enviadnos vuestras ideas, que seguro son tan estupendas como ésta.

¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.

Dime, honestamente, qué juego de estos dos debo comprarme: *Pokémon Rojo* o *Pokémon Azul*. Depende del que yo me compre, mi mejor amigo se comprará la otra versión, así que, por favor, no me digas que son iguales, porque tengo que decidirme.

Andrés Morcón, Navarra

Veamos qué es lo que sucede cuando introducimos tu pregunta en el ordenador central de L.U.I.G.I.: Bzzzzzzz... Bzzzz..... (una hora y media después) Bzzzz... Quédate con *Azul*... Tiene a Meowth... A L.U.I.G.I. le gusta Meowth... desconectando... desconectando...

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.





CON



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE

SHADOW MAN



Sorteo 19 Mayo del 2000

Deseo suscribirme a Games World por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.095 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 9.795 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

BLAST CORPS — 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo | 9.990 | 1 jugador | memory pak | memoria en cartucho

BODY HARVEST — 81%
Excitante RPG-*shoot' em up*ero con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames | 6.990 | 1 jugador | en cartucho | rumble pak

BOMBERMAN HERO — 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo | 7.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

BUCK BUMBLE — 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft | 8.490 | 1 jugador | memory pak | rumble pak

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 — 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA | 4.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

DARK RIFT — 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai | 4.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY — 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es como corres, sino como chocas.
Proein | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

DIDDY KONG RACING — 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare | 8.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

F1 POLE POSITION — 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft | 11.990 | 1 jugador | memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX — 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 — 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansion pak

FIFA '98 — 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA | 7.990 | 1-4 jugadores | memory pak

GOEMON 2 — 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami | 10.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | en cartucho

GOLDENEYE — 95%
¿Qué podemos decir que no sepas del padre de todos los videojuegos?
Rare | 5.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | en cartucho

GT64 — 64%
Carreras con gráficos cutrillos y velocidades de tortuga. Acelera, acelera...
Infogrames | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

HEXEN — 70%
Un intento de Quake con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI | 5.490 | 1-4 jugadores | memory pak

40 WINKS — 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT | 9.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

1080º SNOWBOARDING — 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

A BUG'S LIFE — 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein | 9.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT — 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami | 9.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

AERO GAUGE — 67%
Malos gráficos, malos enemigos... En resumen: malo.
ASCII | 4.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

AIRBOARDER 64 — 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco | 8.990 | 1-2 jugadores

ALL STAR BASEBALL '98 — 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

ALL STAR TENNIS '99 — 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

ARMORINES — 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | expansion pak

AUTOMOBILI LAMBORGHINI — 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus | 13.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

BANJO-KAZOOIE — 91%
Un gran plataformas al estilo de Mario para pasar grandes momentos. Para todos.
Nintendo | 8.990 | 1 jugador | rumble pak | en cartucho

BOMBERMAN — 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo | 8.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

BEETLE ADVENTURE RACING — 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami | 9.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

BIO FREAKS — 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | en cartucho

BUST-A-MOVE 2 — 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim | 8.990 | 1-2 jugadores | memory pak

CASTLEVANIA 64 — 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami | 11.490 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

CHAMELEON TWIST — 71%
Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames | 4.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

CHAMELEON TWIST 2 — 65%
A la segunda no va la vencida para este camaleón que no acaba de cuajar.
Infogrames | 4.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

CHOPPER ATTACK — 75%
Un shooter divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT | 8.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

COMMAND & CONQUER — 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo | 10.990 | 1 jugador | expansion pak | memoria en cartucho | rumble pak

CRUIS'N WORLD — 63%
Aunque lo intenta, no deja de ser un juego de coches bastante malo.
Nintendo | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

DOOM 64 — 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GT | 3.990 | 1 jugador | memory pak

DUAL HEROES — 62%
Tiene cosas buenas, pero los enemigos son más oscuros que Darth Vader.
Spaco | 9.990 | 1-2 jugadores | memory pak

DUKE NUKEM 64 — 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI | 9.400 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak | expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GT | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

EARTHWORM JIM 3D — 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin | 9.490 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho

EXTREME G — 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

EXTREME G 2 — 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

FIFA '99 — 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

FIGHTERS DESTINY — 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft | 11.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

FLYING DRAGON — 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

FORSAKEN — 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim | 12.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

F-ZERO X — 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

GEX 64: ENTER THE GECKO — 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GT | 11.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

GLOVER — 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro | 9.990 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho

HOLY MAGIC CENTURY — 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami | 11.990 | 1 jugador | memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING — 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA | 9.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

HYBRID HEAVEN — 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami | 11.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak | expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS — 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim | 7.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

ISS 64 — 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami | 6.490 | 1-4 jugadores | memory pak

ISS '98 — 92%
El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Konami | 5.990 | 1-4 jugadores | memory pak

JET FORCE GEMINI — 90%
Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales. En conjunto, magnífico.
Nintendo/Rare | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | en cartucho

S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO

K

FE EDGE — 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Spaco · 10.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 — 82%
Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.
THQ/Proein · 11.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

NASCAR '99 — 60%
Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, este no es tu juego.
EA · 7.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

NHL BREAKAWAY '99 — 68%
Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.
Acclaim · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

READY 2 RUMBLE BOXING — 87%
Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza.
Infogrames · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

SHADOWS OF THE EMPIRE — 73%
Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.
LucasArts · 10.990 · 1 jugador · memoria en cartucho

KNOCKOUT KINGS — 78%
Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.
Spaco · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak

MICRO MACHINES 64 TURBO — 84%
Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.
Codemasters · 9.990 · 1-8 jugadores · memory pak · rumble pak

NBA COURTSIDE — 89%
Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?
Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · memoria en cartucho

O

OFF ROAD CHALLENGE — 55%
Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.
GT · 8.990 · 1-2 jugadores

RE-VOLT — 77%
¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

SNOWBOARD KIDS — 79%
Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.
Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

L

LEGEND OF ZELDA — 96%
El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos. Imprescindible.
Nintendo · 8.490 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho

MILO'S ASTRO LANES — 55%
¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.
Interplay · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

NBA HANG TIME — 60%
Un juego de baloncesto estilo dos contra dos que no consigue un buen marcador.
Acclaim · 5.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

OLYMPIC HOCKEY — 49%
No es un buen juego, aunque su modo multijugador es divertido.
GTI · 3.990 · 1-4 jugadores · memory pak

ROCKET: ROBOT ON WHEELS — 91%
Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.
UbiSoft · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · en cartucho

SOUTH PARK — 66%
Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho · expansión pak

LODE RUNNER — 72%
Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.
Infogrames · 9.490 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak

MISCHIEF MAKERS — 80%
Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.
Nintendo · 8.990 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho

NBA JAM '99 — 80%
Muy divertido. Si no te gustaba el baloncesto, hará que te pique el gusanillo.
Acclaim · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

P

PENNY RACERS — 65%
Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.
Proein · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

ROADSTERS — 91%
Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.
Virgin · 9.990 · 1-2 jugadores · controller pak · rumble pak · expansion pak

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK — 79%
Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansión pak

LYLAT WARS — 82%
Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.
Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE — 68%
Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.
Infogrames · 7.490 · 1 jugador · memoria en cartucho · rumble pak

NBA JAM 2000 — 87%
Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansion pak

PILOTWINGS 64 — 89%
Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.
Nintendo · 5.990 · 1 jugador · memoria en cartucho

ROBOTRON 64 — 70%
Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.
GTI · 11.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

SOUTH PARK RALLY — 82%
Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

M

MACE: THE DARK AGE — 79%
Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.
GT · 10.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho

MONACO GRAND PRIX — 80%
Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.
Ubi Soft · 9.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

NBA LIVE '99 — 65%
Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.
EA · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

Q

QUAKE — 81%
Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.
GT · 3.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

ROGUE SQUADRON — 79%
Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.
Nintendo · 9.490 · 1 jugador · memoria en cartucho · rumble pak · expansion pak

SPACESTATION SILICON VALLEY — 90%
Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.
Take 2 · 8.490 · 1 jugador · memoria en cartucho



MADDEN 64 — 80%
Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.
EA · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS — 67%
Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.
Proein · 10.490 · 1-4 jugadores · rumble pak

NBA PRO '98 — 68%
Un más que correcto simulador de baloncesto con un modo multijugador resultón.
Konami · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

QUAKE II — 93%
Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!
GTI · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · expansion pak · memory pak

RUGRATS TREASURE HUNT — 59%
Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.
Proein · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

STARSHOT — 64%
Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.
Infogrames · 6.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho



MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 76%
Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.
Proein · 9.990 · 1 jugador · memoria en cartucho

MORTAL KOMBAT 4 — 80%
Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay.
GT · 10.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

NFL QUARTERBACK CLUB '98 — 86%
El FIFA de los juegos de fútbol americano. Aunque tiene la licencia, le falta diversión.
Acclaim · 13.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

R

RAINBOW SIX — 87%
Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.
Proein · 9.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

RUSH 2: EXTREME RACING USA — 71%
Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.
GT · 5.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

STAR WARS EPISODE 1: RACER — 85%
Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.
Nintendo · 9.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho · expansión pak



MARIO GOLF — 89%
Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.
Nintendo · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · GB pak

MULTI RACING CH'SHIP — 68%
Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.
Infogrames · 13.490 · 1-2 jugadores · memory pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 89%
Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.
Acclaim · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak · expansion pak

RAKUGA KIDS — 82%
Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.
Konami · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

S

SAN FRANCISCO RUSH — 70%
Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.
Acclaim · 6.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

SUPERMAN — 50%
La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.
Titus · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho



MARIO KART 64 — 92%
La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.
Nintendo · 5.990 · 1-4 jugadores · memory pak · memoria en cartucho

MYSTICAL NINJA — 85%
Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.
Konami · 11.490 · 1 jugador · memory pak

NHL '99 — 75%
Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.
EA · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

RAMPAGE 2 — 55%
La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.
Midway · 8.990 · 1-3 jugadores · rumble pak · memory pak

S.C.A.R.S. — 75%
Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.
Ubi Soft · 11.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

SUPER MARIO 64 — 96%
Calidad y nada más que calidad. Posiblemente, el mejor plataformas de la historia.
Nintendo · 7.990 · 1 jugador · memoria en cartucho



MARIO PARTY — 84%
Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.
Nintendo · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

N

NAGANO WINTER OLYMPICS — 55%
Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.
Konami · 11.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

NHL BREAKAWAY '98 — 65%
Un simulador de hockey sobre hielo sólo para fans de este deporte.
Acclaim · 12.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

RAYMAN 2 — 85%
Un magnífico plataformas sin nada de niebla y con fantásticos gráficos.
Ubi Soft · 9.995 · 1 jugador · rumble pak · memory pak · expansion pak

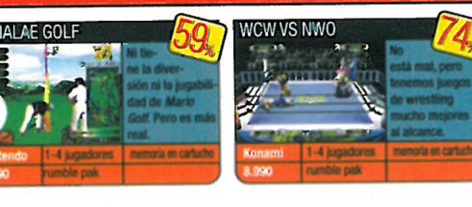
SHADOW MAN — 86%
Gráficos impresionantes, una historia muy elaborada y mucho miedo.
Acclaim · 10.490 · 1 jugador · rumble pak · memoria en cartucho · expansión pak

SUPER SMASH BROS — 93%
No te dejes engañar por su aspecto, es un fantástico *beat' em up*.
Nintendo · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS



¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!



W

WAIALAE GOLF 59%
Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
5.990 | rumble pak

WCW VS NWO 74%
No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
8.990 | rumble pak



WWF ATTITUDE 90%
Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
10.990 | rumble pak

T



THE NEW TETRIS 88%
Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.
Nintendo | 1-4 jugadores
9.450 | rumble pak



TOP GEAR RALLY 87%
Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!
Nintendo | 1-2 jugadores
8.990 | memoria en cartucho





TWISTED EDGE 69%
Simulador de *snowboard* al que le faltan detalles y recursos.
Kemco | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
10.990 | rumble pak



WAVE RACE 64 85%
Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el últimos momento.
Nintendo | 1-2 jugadores
5.990 | memoria en cartucho



WETRIX 72%
Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames | 1-2 jugadores
6.490 | memoria en cartucho



WWF WARZONE 85%
Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim | 1-4 jugadores
10.490 | rumble pak | en cartucho



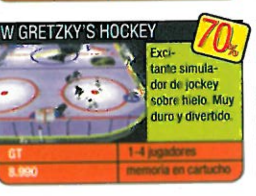
TETRISPHERE 68%
Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.
Nintendo | 1-2 jugadores
6.990 | memoria en cartucho



TOY STORY 2 87%
Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.
Proein | 1 jugador
8.990 | memoria en cartucho



VIGILANTE 8 73%
Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.
Proein | 1-4 jugadores | en cartucho
10.490 | | expansión pak



W GRETZKY'S HOCKEY 70%
Excitante simulador de jockey sobre hielo. Muy duro y divertido.
GT | 1-4 jugadores
8.990 | memoria en cartucho



WIPEOUT 64 87%
El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.490



WWF WRESTLEMANIA 2000 85%
Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.
THQ/PROEIN | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | memoria en cartucho



TONIC TROUBLE 80%
Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.
Ubi Soft | 1 jugador
9.490 | rumble pak | memoria en cartucho



TUROK: DINOSAUR HUNTER 80%
Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.
Acclaim | 1 jugador
4.990 | memoria en cartucho



VIRTUAL POOL 64 78%
Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.
Proein | 1-2 jugadores
10.490 | memoria en cartucho



W GRETZKY'S HOCKEY '98 72%
Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GT | 1-4 jugadores
9.490 | memoria en cartucho



WORLD DRIVER CH'SHIP 90%
Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
9.490 | rumble pak

X



XENA: WARRIOR PRINCESS 87%
La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.
Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.490 | rumble pak | expansión pak



TOP GEAR OVERDRIVE 73%
Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
8.990 | rumble pak | expansión pak



TUROK 2: SEEDS OF EVIL 85%
Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
6.990 | rumble pak | expansión pak



V-RALLY '99 80%
El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames | 1-2 jugadores
7.490 | rumble pak | en cartucho



WCW MAYHEM 75%
Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.
EA | 1-4 jugadores
9.490 | rumble pak



WORMS ARMAGEDDON 86%
Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames | 1-4 jugadores
8.990 | memoria en cartucho

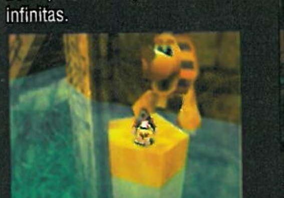
Y



YOSHI'S STORY 82%
Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo | 1 jugador
6.990 | cart back-up

LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¿HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%
¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.



DONKEY KONG 64 94%
¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



GOLDENEYE 007 95%
¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



ISS '98 92%
¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 5.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



JET FORCE GEMINI 90%
¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.

LEGEND OF ZELDA 96%
¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.

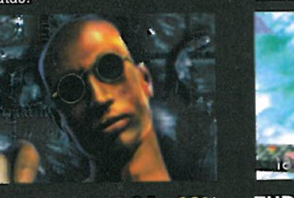


RAYMAN 2 85%
¡Uno de los mejores plataformas!
Ubi Soft 9.995 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Un magnífico plataformas sin nada de niebla y con fantásticos gráficos.
Truco GW: Para evitar ser derrotado, permanece cerca del enemigo y zigzaguea hacia atrás (será más difícil que te den).

RESIDENT EVIL 2 93%
¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



SHADOW MAN 90%
¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.



SUPER MARIO 64 96%
¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



SUPER SMASH BROS 93%
¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.



TUROK 2: SEEDS OF EVIL 88%
¡Las armas más originales!
Acclaim 9.990 1-4 jugadores
Mem Pak Rum Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Truco GW: Dirígete siempre al pequeño círculo en tu mapa si se ilumina. Normalmente, recogerás una vida u otros bonus.



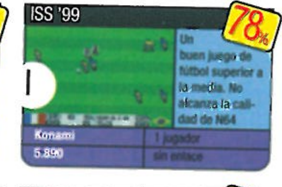


GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

CENTIPEDE — 58%

C
Una mala versión del clásico matamarcianos. Demasiado poco para la GBC.
Take 2 | 5.490 | 1-2 jugadores | con enlace

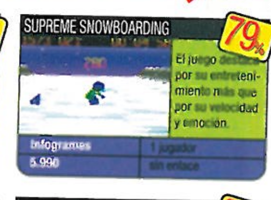
ISS '99 — 78%

I
Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64
Konami | 5.890 | 1 jugador | sin enlace

MORTAL KOMBAT 4 — 60%

Buen intento de transmitir la energía *beat' em up* era a la GBC, pero le falta acción.
Midway | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

RONALDO V-FOOTBALL — 89%

Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad en Game Boy se refiere. Tiene mucho estilo.
Infogrames | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

SUPREME SNOWBOARDING — 79%

El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.
Infogrames | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

CONKER'S POCKET TALES — 85%

Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

KLAX — 83%

K
Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.
Midway | 4.990 | 1 jugador | sin enlace

MR. NUTZ — 85%

Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.
Infogrames | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

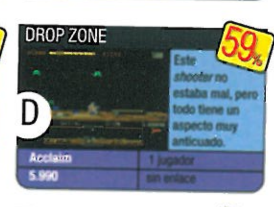


R-TYPE DX — 91%
R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.
Nintendo | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 85%
El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.
Ubi Soft | 5.995 | 1-2 jugadores | sin enlace

A BUG'S LIFE — 67%

A
Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

DROP ZONE — 59%

D
Este *shooter* no estaba mal, pero todo tiene un aspecto muy anticuado.
Acclaim | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

KLUSTAR — 72%

Otra versión de Tetris que, como en otros casos, no alcanza la diversión del original.
Infogrames | 4.890 | 1-2 jugadores | sin enlace

MS PAC MAN — 88%

Otro punto de vista para el famoso come-cocos. En este caso, es la chica la que lucha contra los fantasmas.
Acclaim | 5.990 | 1-2 jugadores | sin enlace

SHADOWGATE CLASSIC — 60%

Intento fallido de hacer un RPG. Demasiado oscuro y aburrido.
Kemco | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

TARZAN — 84%

T
Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.
Disney | 5.490 | 1-2 jugadores | sin enlace

ALL STAR TENNIS 99 — 77%

Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.
Ubi Soft | 5.995 | 1 jugador | sin enlace

EARTHWORM JIM MENACE — 76%

E
Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.
Virgin | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

LEGEND OF THE RIVER KING — 83%

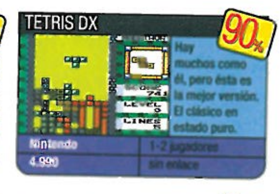

L
Un RPG diferente a los demás. Toma tu caña y ponte a pescar.
Nintendo | 5.990 | 1 jugador | con enlace

NBA JAM '99 — 78%

N
El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.
Acclaim | 5.990 | 1-2 jugadores | con enlace

SILVESTRE Y PIOLÍN — 74%

S
Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.
Infogrames | 4.990 | 1 jugador | sin enlace

TETRIS DX — 90%

Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.
Nintendo | 4.990 | 1-2 jugadores | sin enlace

ANTZ — 78%

B
Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

FROGGER — 68%

F
Reconversión de un clásico juego arcade en el que has de salvar a una rana de morir
Take 2 | 5.490 | 1-2 jugadores | sin enlace

LOGICAL — 70%

Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho
Proein | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

OBELIX — 70%

O
Plataformas protagonizado por el obeso héroe de la Galia. Tiene fallos.
Infogrames | 4.990 | 1 jugador | sin enlace

SMURFS' NIGHTMARE — 60%

Otro plataformas más para GBC con personajes entrañables.
Infogrames | 5.490 | 1 jugador | sin enlace

TOP GEAR POCKET — 79%

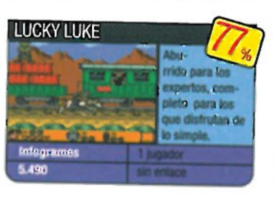
Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.
Nintendo | 6.490 | 1 jugador | sin enlace

ASTEROIDS — 72%

Vuelve a vivir la emoción de jugar con un clásico matamarcianos. Para nostálgicos.
Proein | 4.990 | 1-2 jugadores | sin enlace

GAME & WATCH GALLERY 2 — 84%

G
Cartucho que recoge versiones para GBC de viejos juegos de Nintendo. Genial.
Nintendo | 4.990 | 1 jugador | sin enlace

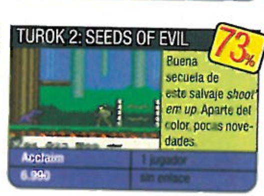
LUCKY LUKE — 77%

Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.
Infogrames | 5.490 | 1 jugador | sin enlace

PAC MAN — 88%

P
Un clásico que vuelve a sorprendernos.
Acclaim | 5.990 | 1-2 jugador | sin enlace

SPACE STATION SILICON VALLEY — 86%

Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.
Take 2 | 5.996 | 1 jugador | sin enlace

TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 73%

Buena secuela de este salvaje *shoot' em up*. Aparte del color, pocas novedades.
Acclaim | 6.990 | 1 jugador | sin enlace

BATTLESHIP — 75%

Estrategia naval para esta versión del juego de mesa "Hundir la Flota".
Majesco | 4.990 | 1-2 jugadores | sin enlace

GAME & WATCH GALLERY 3 — 88%

Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | con enlace

MARIO GOLF — 90%

M
Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | con enlace

PAPYRUS — 80%

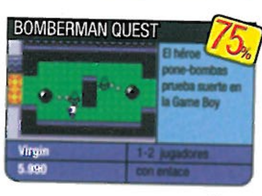
Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.
Ubi Soft | 5.995 | 1 jugador | sin enlace

SPY VS SPY — 80%

Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.
Spaco | 5.490 | 1-2 jugadores | sin enlace

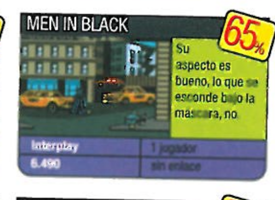
TUROK: RAGE WARS — 89%

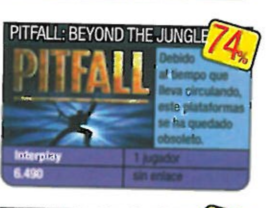
Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.
Acclaim | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

BOMBERMAN QUEST — 75%

El héroe pone-bombas prueba suerte en la Game Boy
Virgin | 5.990 | 1-2 jugadores | con enlace

GEX: ENTER THE GECKO — 85%

Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein | 6.490 | 1 jugador | sin enlace

MEN IN BLACK — 65%

Su aspecto es bueno, lo que se esconde bajo la máscara, no.
Interplay | 6.490 | 1 jugador | sin enlace

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE — 74%


Debido al tiempo que lleva circulando, este plataformas se ha quedado obsoleto.
Interplay | 6.490 | 1 jugador | sin enlace

STAR WARS: RACER — 89%

Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | con enlace

V-RALLY — 70%

V
No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.
Infogrames | 5.490 | 1-2 jugadores | sin enlace

BUGS & LOLA: OPERATION — 73%

¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado
Infogrames | 4.990 | 1 jugador | sin enlace

HALLOWEEN RACER — 83%

H
Carreras protagonizadas por fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.
Virgin | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

MICKEY'S RACING — 91%

Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.
Nintendo/Rare | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

POCKET BOMBERMAN — 76%

Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.
Nintendo | 4.990 | 1 jugador | sin enlace

STREET FIGHTER ALPHA — 86%

Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.
Virgin | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

WARIO LAND 2 — 89%

W
Un plataformas al más puro estilo *Mario Bros*, pero con el malo de protagonista.
Nintendo | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 — 78%

Más conejos, más aventuras y mejores gráficos. La mejor entrega de la serie.
Nintendo | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

HEXCITE — 78%

Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.
Ubi Soft | 4.490 | 1-2 jugadores | sin enlace

MISSION: IMPOSSIBLE — 86%
Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.
Infogrames | 5.490 | 1 jugador | sin enlace

QUEST FOR CAMELOT — 73%

Q
Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.
Nintendo | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

SUPER BREAKOUT — 64%
Versión del clásico *Arcanoid* en el que has de hacer rebotar una pelota.
Majesco | 5.490 | 1 jugador | sin enlace

WORMS: ARMAGEDDON — 75%

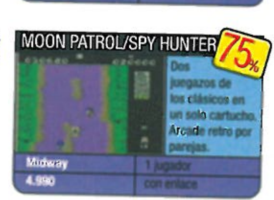
Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.
Infogrames | 5.990 | 1-2 jugadores | sin enlace

BUST-A-MOVE 4 — 81%

Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

HOLLYWOOD PINBALL — 73%

Está repleto de diversión, pero todos los tableros tienen el mismo aspecto.
Take 2 | 5.490 | 1 jugador | sin enlace

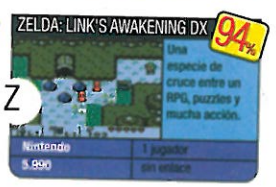
MOON PATROL/SPY HUNTER — 75%

Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.
Midway | 4.990 | 1 jugador | con enlace

RAMPAGE WORLD TOUR — 63%

R
Arcade clásico con ingredientes clásicos. Para incondicionales de estos juegos.
Midway | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

SUPER MARIO BROS DX — 91%

El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugador | con enlace

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX — 94%

Z
Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.
Nintendo | 5.990 | 1 jugador | sin enlace

PRÓXIMO NÚMERO

NO TE PIERDAS NUESTRA GIGANTESCA SECCIÓN DE TRUCOS,

GRANDES REVIEWS SE DIRIGEN EN FLECHA HACIA TU QUIOSCO



RIDGE RACER 64
SOMETEMOS EL CARTUCHO ACABADO A LAS PRUEBAS MÁS DURAS.

ECW HARDCORE
¿MÁS BRUTO QUE WRESTLEMANIA 2000? ¿MÁS DIFÍCIL QUE WARZONE? A VER, A VER...

CASTLEVANIA 2
CHUPAMOS HASTA LA ÚLTIMA GOTA DE LEGACY OF DARKNESS.

HYDRO THUNDER
NO HAY NADA PARECIDO EN LA N64. ¡NO TE PIERDAS NUESTRA EXPLOSIVA REVIEW!

TONY HAWK
LLEGAMOS AL LÍMITE CON EL JUEGO DE LA LEYENDA DEL SKATEBOARDING.

POKÉMON STADIUM

¡REGALO ESPECIAL GRATIS!

¡COMO NO TE GUSTE LA REVIEW, TE LAS VERÁS CONMIGO!

DESCUBRE
- De qué van los minijuegos.
- Cuáles son los monstruos más poderosos.
- Cómo conseguir tus Pokémon.



ZELDA: MASK OF MUJULA

Te revelamos El Gran Secreto. No, no nos des las gracias. Algún día nos cobraremos el favor... (Risa diabólica de fondo).

- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!

¡CON LOS MEJORES CONSEJOS PARA TOY STORY, RES EVIL 2 Y POKéMON!

games WORLD

PERFECT DARK

Más capturas escalofriantes... Más información confidencial... ¡Somos el ojo que todo lo ve!

MARIO PARTY 2

Convoca a tus amigos y sumaos a la gran fiesta de los mini-juegos.

DOLPHIN

Noticias frescas recién llegadas de Japón.

¡VUELVE CONKER!

¡Todas las pistas sobre Bad Fur Day!

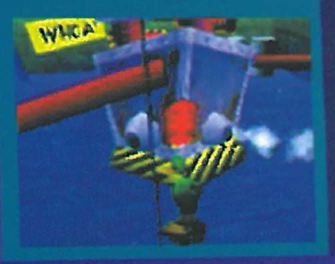
¡DONKEY KONG 64!

¡DECORA EL PANTEÓN FAMILIAR CON NUESTROS PÓSTERS!



- F1 Racing Championship
- Excitebike 64
- Pokémon Silver
- Duck Dodgers
- Daikatana
- Pokémon Gold





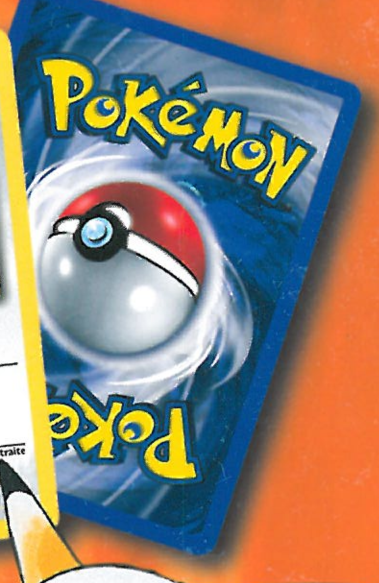




JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES







¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es



